

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3 CAMPANG RAYA BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas–Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**SANTI SANJAYA  
NPM:1311100120**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERIRADEN INTAN  
LAMPUNG  
1440 H / 2019 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TWO STAY TWO STRAY* BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SDN 3 CAMPANG RAYA BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas–Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapat Gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:**

**SANTI SANJAYA  
NPM:1311100120**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing I : Prof. Dr. Idham Kholid, M.Ag.  
Pembimbing II : Nurul Hidayah, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1440 H / 2019 M**

## ABSTRAK

Salah satu faktor rendahnya hasil belajar IPS adalah kurang tertariknya peserta didik terhadap pembelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS peserta didik kurang merespon terhadap penyampaian materi pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut peneliti memilih model pembelajaran merupakan salah satu model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil IPS kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan jenis eksperimennya yaitu *Quasi Eksperimen*, pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 26 Juli sampai dengan 26 Agustus 2018. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 3 Campang Raya Bandar Lampung yang berjumlah 70 Peserta didik, sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah V A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 37 peserta didik dan V B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 33 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *nonrandom sampling*. Teknik pengumpul data yang digunakan adalah berupa tes (*posttest*) kemudian dianalisis menggunakan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil penelitian data diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,848 > 1,995$ . dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil IPS kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung.

**Kata kunci : Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*, Berbantuan Media Grafis, IPS.**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260 Fax 780422

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN  
 COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO  
 STRAY BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP  
 HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MATA  
 PELAJARAN IPS SDN 3 CAMPANG RAYA BANDAR  
 LAMPUNG**

**Nama : Santi Sanjaya**

**NPM : 1311100120**

**Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk di Munaqosahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Prof. Dr. Idham Kholid, M.Ag**  
**NIP. 19601020 198803 1 005**

**Pembimbing II**

**Nurul Hidayah, M.Pd**  
**NIP. 197805052011012006**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan PGMI**

**Syofnidah Ifrianti, M.Pd**  
**NIP. 198402282006041004**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung Telp. 0721-780887

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE TWO STAY TWO STRAY BERBANTUAN MEDIA GRAFIS TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS SDN 3 CAMPANG RAYA BANDAR LAMPUNG**, disusun oleh: **SANTI SANJAYA, NPM: 1311100120, Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan, pada sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 31 Januari 2019 pukul 13.00 s.d 15.00 WIB.

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua Sidang**

: Syofnidah Ifrianti, M.Pd.

**Sekretaris**

: Ayu Nur Shawmi, M.Pd.I

**Penguji Utama**

: Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

**Penguji Kedua**

: Prof.Dr. Idham Kholid, M.Ag

**Pembimbing**

: Nurul Hidayah, M.Pd

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.**

**NIP. 195608101987031001**

## MOTTO

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ  
فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ  
يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِينَ ﴿١٥٩﴾

Artinya: Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah Lembut terhadap mereka. sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu. Karena itu ma'afkanlah mereka, mohonkanlah ampun bagi mereka, dan bermusyawaratlah dengan mereka dalam urusan itu[246]. Kemudian apabila kamu Telah membulatkan tekad, Maka bertawakkallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakkal kepada-Nya.( Q.S Ali 'Imran Ayat : 159)<sup>1</sup>



<sup>1</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, ( Jakarta : Yayasan Penyelenggara Penerjemahan Al-Qur'an 2015) h. 71

## PERSEMBAHAN

Tiada kata lain yang terucap kepada-Mu ya Rabbi, selain kata syukur dan terimakasih atas rahmat-Nya, karunia dan kesempatan yang telah Engkau berikan kepadaku untuk mempersembahkan sesuatu kepada orang-orang yang sangat kucintai.

Skripsi Ini Penulis Persembahkan Kepada :

1. Ayahanda Zainal Abidin dan ibunda tercinta Khosnawati. Do'a tulus dan terimakasih selalu ku persembahkan atas jasa, pengorbanan, mendidik dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang hingga menghantarkanku menyelesaikan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Kakakku tersayang Erda Mulya, S.Pd. dan adikku tersayang Hedi Saputra, Lisa Diana Putri. terimakasih atas persaudaraan yang begitu indah, selalu memberikan dukungan serta mendoakan dan kasih sayang.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang selalu ku banggakan.



## RIWAYAT HIDUP

**Santi Sanjaya**, lahir di Kotabumi kecamatan Lampung Utara, pada tanggal 05 September 1994 Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan bapak Bapak Zainal Abidin dan Ibu Khosnawati.

Masa pendidikan penulis dimulai pada tahun 2000 di SDN 3 Sindang sari, pada tahun 2006 penulis melanjutkan pendidikan di SMP Dirgantara Bandar Lampung, dan pada tahun 2009 penulis melanjutkan pendidikan di SMAN 17 Bandar Lampung, penulis tidak langsung melanjutkan ke perguruan tinggi sempat bekerja dahulu. Dengan dukungan dari kedua orang tua dan tekad yang kuat dan selalu mengharap ridho Allah SWT, penulis memutuskan untuk melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan penuh harapan dapat bertambahnya ilmu pada diri penulis. Pada bulan Juli 2017 peneliti mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Parerejo Kecamatan Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu. Pada bulan Oktober 2017 peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MI AL-HIKMAH Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi yang penulis angka berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung”, merupakan tugas akhir studi untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam ilmu tarbiyah.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak, kiranya tidak berlebihan dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih serta penghargaan setinggi-tingginya, terutama kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Syofnidah Ifrianti, M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Nurul Hidayah, M.Pd selaku sekretaris prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Prof. Dr. Idham Kholid, M.Ag selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam membimbing penyusunan skripsi.

5. Nurul Hidayah M.Pd selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah mendidik dan membimbing penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Zaulina, S.Pd., M.M selaku Kepala SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung yang banyak membantu dan memberikan waktu untuk melakukan penelitian di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung.
8. Bapak dan Ibu Guru beserta Staf SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung yang banyak membantu dan membimbing penulisan selama mengadakan penelitian.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan kontribusi dan sekaligus sebagai catatan amal ibadah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca sekalian

Bandar Lampung, 31-01-2019

Penulis

**SANTI SANJAYA**

**NPM. 1311100120**

## DAFTAR ISI

	Halama n
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ii</b>	
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah .....	11
D. Rumusan Masalah .....	11
E. Tujuan Masalah .....	11
F. Manfaat Masalah .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Model Pembelajaran .....	13
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	13
2. Model Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ) .....	14
3. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .....	15
4. Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	19
5. Fungsi Penggunaan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	19
6. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Two Stay Two Stray</i> .....	20
7. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	21
8. Evaluasi dalam Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	22
9. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i> .....	23
a. Kelebihan <i>Two Stay Two Stray</i> .....	23
b. Kelemahan <i>Two Stay Two Stray</i> .....	24
B. Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Student Teams Achievement Divisions</i> .....	24
C. Media Grafis .....	26



1. Pengertian Media Grafis .....	26
<b>D. Grafik dan Gambar .....</b>	<b>28</b>
<b>E. Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis .....</b>	<b>28</b>
1. Kelebihan Media Grafis .....	28
2. Kelemahan Media Grafis .....	28
<b>F. Hasil Belajar .....</b>	<b>29</b>
1. Pengertian Hasil Belajar .....	29
2. Jenis-jenis Hasil Belajar .....	30
3. Pengukuran Hasil Belajar Aspek Kognitif .....	31
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	33
a. Faktor Intern .....	34
b. Faktor Ekstern .....	35
<b>G. Mata Pelajaran IPS di MI .....</b>	<b>37</b>
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) .....	37
2. Tujuan IPS di MI .....	38
3. Manfaat IPS di MI .....	40
4. Ruang Lingkup IPS di MI .....	42
5. Karakteristik Mata Pelajaran IPS .....	45
a. Karakteristik Dilihat dari Aspek Tujuan .....	45
b. Karakteristik Dilihat dari Aspek Ruang lingkup Materi .....	47
c. Karakteristik Dilihat dari Aspek Pendekatan Pembelajaran .....	47
6. Dimensi Pembelajaran IPS .....	48
a. Dimensi Pengetahuan ( <i>Knowledge</i> ) .....	48
b. Dimensi Keterampilan ( <i>Skill</i> ) .....	48
c. Dimensi Nilai dan Sikap ( <i>Value and Attitude</i> ) .....	49
d. Dimensi Tindakan ( <i>Action</i> ) .....	49
7. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS di kelas V MI .....	49
<b>H. Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>51</b>
<b>I. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>52</b>
<b>J. Hipotesis .....</b>	<b>54</b>
1. Hipotesis Penelitian .....	54
2. Hipotesis Statistik .....	55

### **BAB III METODE PENELITIAN**

<b>A. Jenis Penelitian .....</b>	<b>56</b>
<b>B. Populasi dan Sampel .....</b>	<b>57</b>
1. Populasi .....	57
2. Sampel .....	58
<b>C. Waktu Penelitian .....</b>	<b>58</b>
<b>D. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>59</b>
1. Tes .....	59
2. Dokumentasi .....	59
<b>E. Prosedur Penelitian .....</b>	<b>60</b>
<b>F. Instrumen Penilaian .....</b>	<b>61</b>
1. Uji Validitas Soal .....	61

2. Uji Reliabilitas .....	62
3. Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	62
4. Uji Daya Beda .....	63
G. Teknik Analisis Data .....	64
1. Uji Normalitas .....	64
2. Uji Homogenitas .....	64
3. Uji Hipotesis .....	65

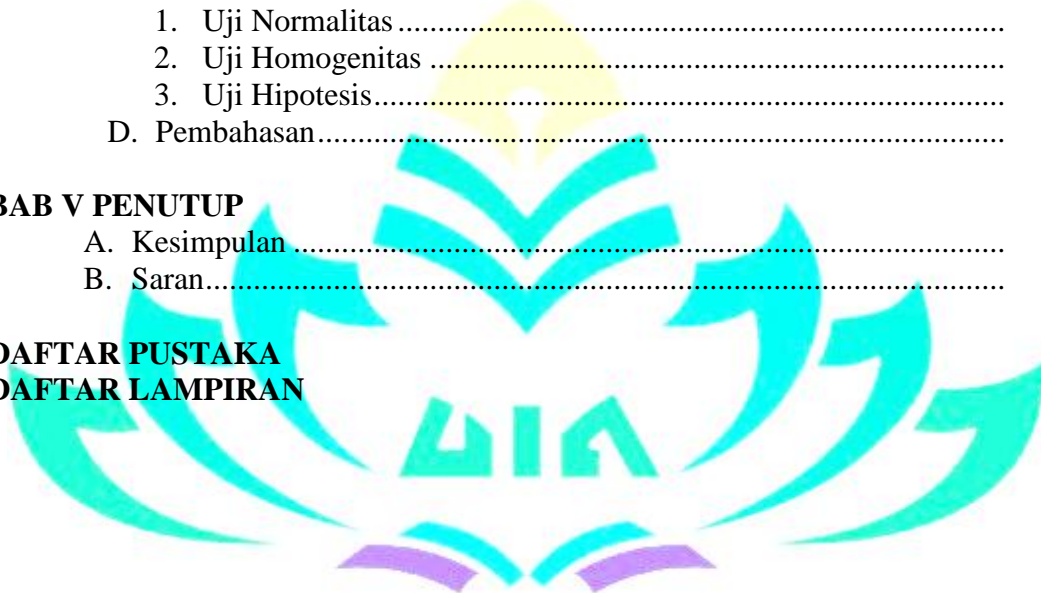
#### **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

A. Data Analisis Penelitian .....	67
B. Hasil Uji Coba Tes .....	68
1. Uji Validitas .....	68
2. Uji Reliabilitas Tes .....	70
3. Uji Tingkat Kesukaran .....	70
4. Uji Daya Pembeda Soal .....	71
C. Teknik Analisis Data .....	72
1. Uji Normalitas .....	72
2. Uji Homogenitas .....	73
3. Uji Hipotesis .....	73
D. Pembahasan .....	75

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	80
B. Saran .....	81

#### **DAFTAR PUSTAKA** **DAFTAR LAMPIRAN**



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Daftar Nama Peserta Didik Uji Instrumen.....	82
Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas Kontrol .....	84
Lampiran 4 Kisi-Kisi Soal Tes Uji Coba Instrumen .....	85
Lampiran 5 Soal Uji Coba Instrumen .....	86
Lampiran 6 Kunci Jawaban Soal Tes Uji Coba Instrumen .....	90
Lampiran 7 Uji Validitas.....	91
Lampiran 8 Uji Reliabilitas.....	92
Lampiran 9 Tabel Uji Tingkat Kesukaran .....	93
Lampiran 10 Tabel Uji Daya Beda .....	94
Lampiran 11 Silabus Pembelajaran.....	100
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen .....	100
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol.....	108
Lampiran 14 Soal Uji Coba .....	116
Lampiran 15 Kunci Jawaban Soal Tes.....	119
Lampiran 16 Data Amatan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	120
Lampiran 15 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	121
Lampiran 16 Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	122
Lampiran 17 Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	123
Lampiran 18 Tabel Nilai “r” <i>Product Moment</i> .....	124
Lampiran 19 Tabel L .....	125
Lampiran 20 Tabel F .....	126
Lampiran 21 Tabel Z Negatif.....	127
Lampiran 22 Tabel Z Positif .....	128
Lampiran 23 Uji Hipotesis.....	129
Lampiran 24 Dokumentasi.....	130
Lampiran 25 Surat Validasi .....	131
Lampiran 26 Surat Permohonan Penelitian .....	132
Lampiran 27 Surat Balasan Penelitian.....	133



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1 Nilai Ulangan Harian IPS Kelas V Di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung T.A 2018/2019 .....	7
Tabel 2 Peserta Didik Kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lanpung T.A 2018/2019.....	57
Tabel 3 Indeks Kesukaran Soal.....	63
Tabel 4 Klasifikasi Daya Pembeda .....	66
Tabel 5 Distribusi Frekuensi Nilai Post Tes IPS Kelas Eksperimen .....	67
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Nilai Post Tes IPS Kelas Kontrol .....	68
Tabel 7 Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes.....	69
Tabel 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Instrumen.....	70
Tabel 9 Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	71
Tabel 10 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	72
Tabel 11 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	73
Tabel 12 Uji t .....	74



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (learning style) dan gaya mengajar guru (teaching style). Penerapan pembelajaran saat ini perlu adanya perubahan, dimana perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga pentingnya ilmu pengetahuan dalam membentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, minat, watak, penyesuaian diri, dan harga diri.

Pentingnya ilmu pengetahuan ini sesuai dengan ayat Al –Qur'an yang mana menjelaskan keutamaan dalam menuntut ilmu dan memposisikan manusia yang memiliki pengetahuan pada derajat yang tinggi. Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11 menyebutkan:

وَإِذَا قِيلَ اٰنْشُزُواْ فَاَنْشُزُواْ يَرْفَعُ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ

Artinya: "...Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat..."<sup>2</sup>

Hadis Rasulullah juga menjelaskan tentang pentingnya ilmu pengetahuan dimana Rasulullah bersabda bahwasanya menuntut ilmu itu adalah kewajiban setiap umat Islam, hadis Rasulullah itu menyebutkan:

*"Dari Anas ibn Malik r.a. ia berkata, Rasulullah saw. bersabda: "Menuntut ilmu itu adalah kewajiban bagi setiap orang Islam". (H.R. Ibn Majah).*

---

<sup>2</sup>Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta : Yayasan Penyelenggaraan penterjemahan Al Quran, 2015)

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>3</sup>

Upaya dalam mencapai tujuan pendidikan perlu usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan, dimana mutu pendidikan dapat dilihat dari keberhasilan pada pendidikan formal berupa hasil belajar siswa dan perubahan perilaku terhadap peserta didik.

Pendidikan adalah proses yang terarah dan bertujuan, yaitu mengarahkan anak didik (manusia) kepada titik optimal kemampuannya. Sedangkan tujuan yang hendak dicapai adalah terbentuknya kepribadian yang bulat dan utuh sebagai manusia individual dan sosial serta hamba Tuhan yang mengabdikan diri kepada-Nya.<sup>4</sup> Manusia sebagai makhluk sosial artinya manusia sebagai warga masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat hidup sendiri atau mencukupi kebutuhan sendiri. Meskipun manusia mempunyai kedudukan dan kekayaan, manusia selalu membutuhkan manusia lain. Setiap manusia cenderung untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan manusia lainnya.

Penjelasan mengenai manusia sebagai makhluk sosial juga dijelaskan dalam firman Allah SWT sebagai berikut:

---

<sup>3</sup>Guridno, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Two Stay Two Stray* (TSTS) Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Panji Situbendo, *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* (JPPI) Volume 9 No 2 (2015) 1181-1197

<sup>4</sup>NurAsiah, *Inovasi Pembelajaran*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja AURA 2014), h. 1



وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَيُؤْتُونَ الزَّكَاةَ وَيُطِيعُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ أُولَئِكَ سَيَرْحَمُهُمُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ ﴿٧١﴾

Artinya: “ Dan orang-orang mukmin laki-laki dan orang-orang mukmin perempuan, sebagian mereka menjadi para penolong bagi sebagian yang lain. Mereka menyuruh yang ma'ruf, mencegah yang munkar, dan melaksanakan shalat secara berkesinambungan, menunaikan zakat, dan mereka taat kepada Allah dan Rosul-Nya. Mereka itu akan dirahmati Allah. Sesungguhnya Allah Maha Perkasa, lagi Maha Bijaksana.”(Q.s At-Taubah: 71).<sup>5</sup>

Sebagaimana dijelaskan dalam ayat di atas, manusia membutuhkan kebersamaan dalam kehidupannya. Semua itu adalah dalam rangka saling mengambil manfaat. Orang kaya tidak dapat hidup tanpa orang miskin yang menjadi pembantunya, pegawainya, sopirnya, dan seterusnya. Demikian pula orang miskin tidak dapat hidup tanpa orang kaya yang memperkerjakan dan mengupahnya. Demikianlah seterusnya.

Penjelasan diatas menggambarkan bagaimana individu dalam perkembangannya sebagai seorang makhluk sosial dimana antar individu merupakan satu komponen yang saling ketergantungan dan membutuhkan. Sehingga komunikasi antar masyarakat ditentukan oleh peran manusia sebagai makhluk sosial. Memperhatikan begitu pentingnya masalah sosial tersebut, maka perlu suatu disiplin ilmu yang mengajarkan tentang ilmu pengetahuan sosial di sekolah.

<sup>5</sup> Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta : Yayasan Penyelenggaraan penterjemahan Al Quran, 2015)

Permendiknas No. 22 tahun 2006 menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.<sup>6</sup> Hal ini dapat dikatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mengkaji tentang peristiwa yang meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Hal ini diperkuat dengan pendapat Susanto, beliau mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.<sup>7</sup> Oleh sebab itu, pembelajaran mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial harus dipelajari pada tingkat SD/ MI.

Pemahaman tentang IPS sangat relevan diajarkan mulai tingkat SD/ MI, dimana hal ini diperkuat dengan pendapat teori Piaget. Menurut Teori Piaget, peserta didik pada tingkat MI memasuki masa perkembangan kognitif, yaitu periode operasional konkrit (usia 7-11 tahun). Pada masa pemikiran konkrit ini, anak sudah mengembangkan pikiran logis. Ia mulai mampu memahami operasi sejumlah konsep serta memahami alam sekitarnya. Mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari pancaindera, karena ia mulai mempunyai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan sesungguhnya dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan

---

<sup>6</sup>Depdiknas. *Materi Latihan Integrasi Ilmu Pengetahuan Sosial*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama, 2005).

<sup>7</sup> Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h 10

difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.<sup>8</sup>

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang baik dilakukan dengan cara yang seimbang. Artinya, kedua unsure atau dimensinya (peristiwa dan ilmu) dihadirkan secara simultan kepada peserta didik. Kemampuan peserta didik dalam bidang ajar Ilmu Pengetahuan Sosial tidak diukur melalui kapasitasnya menghafal fakta-fakta peristiwa melainkan berfikir peristiwa, yang meliputi penguasaan terhadap materi, cara kerja fakta dalam peristiwa, kemampuan untuk mengambil pelajaran dari peristiwa dan mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan IPS pada dasarnya memiliki tugas untuk bisa membantu pembentukan pribadi siswa yang melek dan peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial dalam memecahkan berbagai masalah yang terjadi di lingkungannya secara kritis analitis sehingga dengan demikian peserta didik mampu menunjukkan rasa tanggung jawabnya terhadap pembangunan bangsa dan negara.<sup>9</sup>

Permasalahan pembelajaran IPS tersebut di atas merupakan gambaran umum yang terjadi di SDN 3 Campang Raya. Berdasarkan diskusi dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 25 Januari 2018. Bahwa pembelajaran IPS pada kelas V, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). guru belum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe

---

<sup>8</sup>Etin Solihati dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. (Jakarta: PT Bumi Aksara 2011), h 15

<sup>9</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h 11



*Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis. Hal tersebut sangat memengaruhi hasil belajar siswa.<sup>10</sup>

Memahami permasalahan di atas, peneliti berusaha mencari model pembelajaran kooperatif dan alat peraga yang tepat pada materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia ini agar peserta didik dapat memahami konsep secara menyeluruh yang akhirnya akan dapat meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran yang akan dapat diterapkan adalah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan mediagrafis.

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* merupakan pembelajaran kelompok yang memberikan peran aktif kepada siswa untuk saling bekerja sama antar kelompok secara bergantian atau bertemu dengan kelompok lainnya dalam memperoleh informasi dan memecahkan masalah dengan cara memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil diskusi dan informasi kepada kelompoknya dan media grafis ini merupakan penyajian secara visual yang menggunakan gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

Proses pembelajaran, guru hanya bertindak sebagai penyampai informasi, fasilitator, dan pembimbing. Dengan adanya kerjasama antar anggota kelompok, peserta didik dapat berdiskusi dan menemukan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia serta menyelesaikan soal yang belum dipahami sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan. Hal ini dapat

---

<sup>10</sup>Hasil Observasi Pada Kelas V SDN 3 Campang Raya, Hari Kamis, 25 Januari 2018.

memupuk minat dan perhatian peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran IPS, yang pada akhirnya dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis. Pembelajaran tersebut didukung dengan data dari penilaian hasil evaluasi pembelajaran IPS pada siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2018 / 2019. Hasil belajar tersebut masih banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65. Data tersebut ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel I**  
**Daftar Nilai MID Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran IPS SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019**

No	Interval	Kelas		KKM	Jumlah Siswa	Persentasi (%)
		V A	V B			
1	80-84	5	4	>65	9	13 %
2	75-79	6	6		12	17 %
3	70-74	8	7		15	21 %
4	65-69	7	6	< 65	13	19 %
5	55-59	2	4		6	9 %
6	45-49	3	1		4	6 %
7	40-44	4	3		7	9 %
8	35-39	2	2		4	6 %
Jumlah		37	33		70	100%

Sumber: Nilai MID Semester Genap Kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 3 Campang Raya dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih rendah dan proses pembelajaran masih didominasi oleh guru (*teacher centered*). Hasil penelusuran dokumentasi sekolah diperoleh data siswa yang mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) lebih dari 65 di kelas VA ialah 18 orang dari 37 orang siswa dengan nilai di bawah rata-rata. Adapun di kelas VB jumlah siswa yang mencapai KKM ialah 16 orang dari 33 siswa dengan nilai dibawah rata-rata.

Berdasarkan data hasil belajar pada pelaksanaannya pembelajaran tersebut, proses pembelajaran IPS perlu agar kualitas hasil pembelajaran IPS dapat maksimal. Disisi lain, hasil tersebut disebabkan karena rendahnya hasil belajar siswa, kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). guru belum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis.

Pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan cara yang bervariasi. Guru IPS dapat menciptakan pembelajaran IPS yang menarik dengan melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif didukung sarana dan prasarana yang tersedia dalam sekolah. Hal tersebut bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran IPS harus menerapkan model-model pembelajaran yang inovatif dengan melibatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran sehingga pembelajaran IPS menarik.

Banyak model pembelajaran yang dapat dilakukan dalam pembelajaran IPS, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Menurut Slavin pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup>Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 2005), h. 8

Siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerjasama dengan baik di dalam kelompok, seperti menjadi pendengar aktif, memberikan penjelasan kepada teman dengan baik, berdiskusi dan sebagainya. Salah satu model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray*.

Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan cara memberi kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Hal ini dilakukan dengan cara saling mengunjungi atau bertamu antar kelompok untuk berbagi informasi. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS karena metode ini menuntut siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama dan bertanggung jawab dalam kelompok karena setiap siswa mempunyai tugas dan tanggung jawab masing – masing.

Melalui model pembelajaran *Two Stay Two Stray* diharapkan siswa dapat mengungkapkan pendapatnya di kelompok sendiri dan di kelompok lain. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi.<sup>12</sup> Selain itu model pembelajaran ini juga dapat melatih siswa untuk bisa berinteraksi secara aktif dengan siswa lain. Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* ini secara teoritis baik berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang relevan berkaitan dengan keefektifan pembelajaran model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan mediagrafis dapat dijadikan bahan kajian pengembangan penelitian ini.

---

<sup>12</sup> H.Syahrudin, Jampel Nym, Febriyanti WriscaArdiEka, Pengaruh Metode Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V, *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)



Latar belakang yang telah dipaparkan maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar peserta didik Pada mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia Kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain :

1. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan mediagrafis.

## **C. Pembatasan Masalah**

Identifikasi masalah di atas, peneliti melakukan batasan masalah. Pembatasan masalah disebabkan karena keterbatasan kemampuan peneliti sebagai pemula. Batasan masalah yang diambil oleh peneliti adalah hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPS dan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan mediagrafis dalam pembelajaran IPS.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini, yakni “Apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi Kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia kelas V SDN 3 Campang Raya tahun pelajaran 2018/2019.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat yang berarti baik bagi peneliti, peserta didik, guru, maupun pihak sekolah. Adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti yakni dapat menjadi bahan pengembangan profesionalisme guru terutama dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas.
2. Manfaat bagi peserta didik yakni dapat memberikan masukan dan evaluasi peserta didik agar mudah menerima materi pelajaran khususnya terhadap

hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia.

3. Manfaat bagi guru yakni sebagai rujukan untuk mengembangkan profesionalitasnya, sehingga mampu mengolah dan memfasilitasi pembelajaran peserta didik dengan menyenangkan dan menarik bagi peserta didik.
4. Manfaat bagi pihak sekolah adalah agar mampu menumbuhkan sumber daya manusia yang otomatis tujuan pendidikan akan tercapai secara optimal.







## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### K. Model Pembelajaran

##### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.<sup>13</sup>

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain yang menggambarkan prosedur yang runtut dari awal hingga akhir yang disajikan oleh guru kepada siswa dan dijadikan acuan atau pedoman dalam merencanakan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

---

<sup>13</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 64

<sup>14</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 51

## 2. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

*Cooperative Learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Dalam kegiatan kooperatif, siswa mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompok. Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok itu.

Anita Lie menyebut *cooperative Learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk kerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan, *cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang di dalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.

*Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Model pembelajaran ini telah terbukti dapat dipergunakan dalam berbagai mata pelajaran dan berbagai usia.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 16

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* adalah serangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu dengan cara bekerja sama guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Dalam pembelajaran *cooperative learning* siswa akan benar-benar mengerti bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan kelompoknya.

### **3. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray***

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* juga melatih siswa belajar secara berkelompok untuk bersosialisasi dengan baik.<sup>16</sup>

Model ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan pembelajaran kelompok yang memberikan peran aktif kepada siswa untuk saling bekerja sama dalam memperoleh informasi dan memecahkan masalah dengan cara memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil diskusi dan informasi kepada kelompoknya.

---

<sup>16</sup>Soetjipto Eko Budi, Setyosari Punaji, dan Lusiana Afrie Ita, *The Application of Two Stay Two Stray (TSTS) and Fan-N Pick Learning Models to Improve Student motivation and Learning Outcomes on Social Studies Subject (A Study on the Fourth Grade Students ofSDN Tawun INGawi)*, *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development* 2017, Vol. 6, No. 3 ISSN: 2226-6348

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi akan mengatasi kejenuhan siswa sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa. Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengingatkan bahwa kegiatan belajar mengajar diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa. Jika siswa aktif dalam kegiatan tersebut kemungkinan besar akan dapat mengambil pengalaman-pengalaman belajar tersebut. Kegiatan belajar dipandang sebagai kegiatan komunikasi antara siswa dan guru. Kegiatan komunikasi ini tidak akan tercapai apabila siswa tidak dapat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu, banyak orang mempunyai kesan negatif mengenai kegiatan kerja sama atau belajar dalam kelompok. Banyak siswa juga tidak senang apabila disuruh untuk bekerja sama dengan yang lain. Siswa yang tekun merasa harus bekerja melebihi siswa yang lain, sedangkan siswa yang kurang mampu merasaminder ditempatkan dalam satu grup dengan siswa yang lebih pandai. Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model kooperatif dengan benar akan memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif.

Allah menjelaskan dalam firmanNya sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَحِلُّوا شَعَائِرَ اللَّهِ وَلَا الشَّهْرَ الْحَرَامَ وَلَا الْهَدْيَ وَلَا الْقَلَائِدَ وَلَا آمِينَ الْبَيْتِ الْحَرَامِ  
يَبْتَغُونَ فَضْلًا مِّن رَّبِّهِمْ وَرِضْوَانًا وَإِذَا حَلَلْتُمْ فَاصْطَادُوا وَلَا يَجْرِمَنَّكُمْ شَنَاٰنُ قَوْمٍ أَن صَدُّوكُمْ عَنِ  
الْمَسْجِدِ الْحَرَامِ أَن تَعْتَدُوا وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ  
شَدِيدُ الْعِقَابِ ٢



Artinya: “ *Dan tolong menolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa dan janganlah kalian tolong menolong dalam perbuatan dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya amat berat siksaannya. (Q.s. Al-maidah: 2).*

Dari ayat tersebut dapat kita simpulkan bahwa Allah menghendaki umat-Nya untuk saling tolong-menolong dan bekerja sama dalam hal kebaikan. Demikian juga dalam hal belajar yang merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Melalui pembelajaran secara berkelompok diharapkan siswa dapat memperoleh suatu pengalaman yang baru melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompoknya.

Ketergantungan manusia terhadap sesamanya atau berinteraksi rupanya juga menjadi salah satu tuntunan dalam ajaran Islam dimana sebenarnya manusia diciptakan oleh Allah di muka bumi ini tiada lain untuk dapat saling mengenal dan tolong menolong. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: “*Wahai manusia! Sesungguhnya Kami telah menciptakan kalian dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kalian berbangsa-bangsa dan bersuku-suku, agar kalian saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kalian di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.*” (Q.S. al-Hujurat: 13)

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial, saling membutuhkan untuk memenuhi keperluannya dan meningkatkan taraf hidupnya. Fitrah inilah yang ditegaskan dalam islam. Islam memerintahkan untuk saling tolong

menolong dalam kebaikan dan manfaat lebih lagi terhadap sesama umat islam. Bahkan islam mengibaratkan persaudaraan dan pertalian sesama muslim itu seperti bangunan, dimana struktur dan unsur bangunan itu saling membutuhkan dan melengkapi, sehingga menjadi sebuah bangunan yang kokoh, kuat dan bermanfaat lebih. Sama halnya jika dikaitkan dengan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan tujuan agar siswa dapat saling bekerja sama, bertanggung jawab, saling membantu memecahkan masalah, dan saling mendorong satu sama lain untuk berprestasi. Selain itu, model pembelajaran *Two Stay Two Stray* juga melatih siswa untuk bersosialisasi dengan baik.

#### **4. Tujuan Penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Menurut Agus Suprijono, tujuan dalam kelompok dapat bersifat intrinsik dan ekstrinsik.

- a. Tujuan intrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa dalam kelompok perasaan menjadi senang.
- b. Tujuan ekstrinsik adalah tujuan yang didasarkan pada alasan bahwa untuk mencapai sesuatu tidak dapat dicapai secara sendiri, melainkan harus dikerjakan secara bersama-sama.

Dalam Pembelajaran model *Two Stay Two Stray*, siswa benar-benar dituntut untuk aktif dalam kelompok untuk melaksanakan tugas sebelum

kembali kekelompok masing-masing, memunculkan ide-ide yang baru dalam merancang, dan melaksanakan masalah sesuai materi pelajaran yang disampaikan. Dalam pembelajaran ini siswa belajar secara kontekstual, siswa mengalami sendiri, dan siswa mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **5. Fungsi Penggunaan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

Belajar dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas belajar siswa, dimana siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* memiliki aktivitas yang lebih baik karena siswa bekerja sama untuk memaksimalkan mereka dan setiap individu aktif belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Miller dan Polito yang mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran interaktif antarsesama siswa maupun siswa dan guru dan dapat menumbuhkan pengetahuan kognitif, afektif, psikomotor dan psikologi.<sup>17</sup>

### **6. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Two Stay Two Stray***

Langkah-langkah penerapan model *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* adalah sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari empat siswa. Kelompok yang dibentuk pun merupakan kelompok heterogen, misalnya satu kelompok terdiri satu siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan satu

---

<sup>17</sup>Miller, G. dan Polito, T. 1999. *The Effect of Cooperative Learning Team Compositions On Selected Learner Outcomes*. Journal of Agriculture Education Vol. 40. 11999.

siswa berkemampuan rendah. Hal ini dilakukan karena pembelajaran kooperatif tipe tipe *TwoStay Two Stray* bertujuan untuk memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membelajarkan (*peer tutoring*) dan saling mendukung.

2. Guru memberikan sub pokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing.
3. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir.
4. Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertamu ke kelompok lain.
5. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagikan hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain.
6. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain.
7. Kelompok mencocokkan dan membahas hasil-hasil kerja mereka.
8. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil mereka.<sup>18</sup>

## 7. Karakteristik Model Pembelajaran *TwoStay Two Stray*

Karakter model pembelajaran *cooperative learning* tipe *TwoStay Two Stray* sebagai berikut.

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif dengan tipe *Two Stay Two Stray* untuk menuntaskan materi belajarnya.

---

<sup>18</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015) h. 207-208



- b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Bilamana mungkin anggota berasal dari ras budaya, suku, dan jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.<sup>19</sup>

Sedangkan dalam buku Rusman karakteristik pembelajaran kooperatif tipe *TwoStay Two Stray* menerangkan karakteristik sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran secara tim, pembelajaran kooperatif tipe *TwoStay Two Stray* adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim.
- 2) Didasarkan pada manajemen kooperatif tipe *TwoStay Two Stray*, yang memiliki fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan serta organisasi sebagai kontrol yang menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *TwoStay Two Stray* ditentukan keberhasilannya baik melalui tes atau non tes.
- 3) Kemauan untuk bekerja sama, keberhasilan pembelajaran kooperatif tipe *TwoStay Two Stray* ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karenanya prinsip kebersamaan atau kerja sama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.
- 4) Keterampilan bekerja sama, kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.<sup>20</sup>

## 8. Evaluasi dalam Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

<sup>19</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 196

<sup>20</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h.201-207

Menurut Van der Kley ada beberapa cara mengevaluasi hasil belajar siswa dalam pembelajaran metode two stay two stray, yaitu:

- a. Setiap anggota kelompok mendapatkan nilai yang sama dengan nilai kelompok.
- b. Setiap siswa diberi tugas atau tes perorangan setelah kegiatan belajar kooperatif berakhir.
- c. Seorang siswa atas nama kelompoknya bisa dipilih secara acak untuk menjelaskan pemecahan materi tugas.
- d. Nilai setiap anggota kelompok ditulis dan dibagi untuk mendapatkan nilai rata-rata kelompok.

Mengevaluasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini dapat pula dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Memberikan Quiz berupa pertanyaan-pertanyaan kepada siswa untuk dapat mengetahui serta mengukur pemahaman siswa dari materi yang telah dipelajari.
- b. Guru dapat memerintahkan kepada siswa untuk mempraktekkan dari materi yang telah dipelajari.<sup>21</sup>

## **9. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray***

### **a. Kelebihan *Two Stay Two Stray***

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* (dua tinggal dua tamu) memiliki kelebihan antara lain:

- 1) Mudah dipecah menjadi berpasangan.
- 2) Lebih banyak tugas yang bisa dilaksanakan.

---

<sup>21</sup> <http://www.wawasanpendidikan.com/2013/06/jenis-jenis-model-pembelajaran.html>.  
kamis, 22 maret 2018 (14.30 WIB).

- 3) Guru mudah memonitor.
- 4) Dapat diterapkan pada semua kelas/tingkatan.
- 5) Kecendrungan belajar siswa menjadi lebih bermakna.
- 6) Lebih berorientasi pada keaktifan.
- 7) Diharapkan siswa akan berani mengungkapkan pendapatnya.
- 8) Menambah kekompakan dan rasa percaya diri siswa.
- 9) Kemampuan berbicara siswa dapat dikembangkan.
- 10) Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar.

**b. Kelemahan *Two Stay Two Stray***

- 1) Membutuhkan waktu lama.
- 2) Siswa cenderung tidak mau belajar dalam kelompok.
- 3) Bagi guru membutuhkan banyak persiapan (materi, dana, dan tenaga).
- 4) Jumlah yang tidak sesuai dengan model pembelajaran bisa menyulitkan pembentukan kelompok
- 5) Guru cenderung kesulitan dalam pengelolaan kelas.
- 6) Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.
- 7) Siswa melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memerhatikan guru.
- 8) Kurang kesempatan untuk memerhatikan guru.<sup>22</sup>

**L. Model Pembelajaran *Cooperative Learning tipe Student Teams***

***Achievement Divisions***

---

<sup>22</sup>Aris Shoimin, 68 *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014), h. 225

Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Divisions* merupakan pendekatan yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Pada mulanya, pendidikan membentuk kelompok-kelompok tim yang terdiri atas empat sampai lima anggota peserta didik. Kemudian, masing-masing kelompok menyusun pertanyaan-pertanyaan untuk ditanyakan kelompok lain.<sup>23</sup>

*Student Teams Achievement Division* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu :

1. Presentasi kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dengan pengajaran langsung, ceramah, tanya jawab, atau dengan cara audio visual. Saat presentasi kelas siswa harus memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru karena akan membantu siswa bekerja kelompok dan mengerjakan kuis individual dengan baik.
2. Tim kelompok terdiri dari lima sampai enam orang siswa yang anggotanya heterogen. Kelompok berfungsi untuk mendiskusikan materi bersama teman kelompoknya dan untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat kuis.
3. Kuis setelah siswa melaksanakan presentasi kelas dan belajar secara berkelompok, maka siswa akan mengerjakan kuis secara individual dan teman sekelompoknya tidak diperkenankan untuk membantu

---

<sup>23</sup>Dr. Chairul Anwar, Mpd. *Teori-teori pendidikan klasik hingga kontemporer formula dan penerapannya dalam pembelajaran*(Yogyakarta: IRCiSoD, 2017), h. 309

4. Skor kemajuan individual, setiap siswa memberikan kontribusi nilai terhadap kelompok. Hal ini akan memacu siswa untuk belajar lebih giat agar kelompoknya memiliki nilai terbaik.
5. Rekognisi tim, tim akan mendapatkan sertifikat ataupun bentuk penghargaan yang lain apabila skor mereka mencapai rata-rata tertentu.<sup>24</sup>

## M. Media Grafis

### 1. Pengertian Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan.

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan yang dimilikinya, kelemahannya, unsur-unsur desain dan jenis-jenisnya. Ciri-ciri media grafis antara lain media grafis termasuk media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat hanya dari bagian depannya media, visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indera mata. Unsur-unsur media grafis sering disebut sebagai unsur-unsur visual, terdiri dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur.

---

<sup>24</sup>Komikesari Happy, *Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division*, *Tadris : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* VOL.01/1/2016 ISSN: 2301-7562



Adapun jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa adalah gambar sederhana. Gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Media ini dapat berupa foto atau lukisan. Juga gambar adalah media yang paling umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, sebuah gambar dapat berbicara lebih banyak daripada seribu kata.<sup>25</sup> Grafik adalah pemakaian lambang visual untuk menjelaskan suatu perkembangan suatu keadaan. Bagan merupakan suatu penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Poster merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran seruan, peringatan, atau ide lain. Kartun adalah gambar tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media grafis adalah media yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan penggunaan media grafis juga dapat menarik perhatian siswa, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Dapat diketahui juga bahwa media grafis terdiri dari beberapa jenis yaitu: sketsa, gambar, grafik, bagan, poster dan kartun. Media grafis yang digunakan dalam penelitian ini adalah grafik lingkaran dan gambar.

Langkah-langkah dalam media grafis

- a. Pemilihan jenis media grafis yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.

---

<sup>25</sup> Sapei, *PenggunaanMedia Grafis Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan, EDISI X, NO. 1, Juni 2007 (116-123)

- b. Mempersiapkan ruang kelas dengan memerhatikan kondisi kelas, apakah kelas cukup cahaya dan dimana media grafis akan ditempatkan untuk proses pembelajaran
- c. Mempersiapkan siswa dalam pembelajaran.
- d. Penggunaan saat pembelajaran berlangsung dan pastikan sebagai pusat perhatian siswa.<sup>26</sup>

## **N. Grafik dan Gambar**

Grafik menampilkan sajian visual data angka-angka. Grafik juga dapat menggambarkan hubungan dan perbandingan antara unit-unit data. Grafik juga secara visual lebih menarik. Adapun macam-macam grafik yaitu grafik batang, grafik garis, grafik lingkaran dan grafik gambar. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti. Grafik untuk mempelajari dan mengingat data kuantitatif. Penyajian grafik juga jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis. Dalam penelitian ini menggunakan grafik lingkaran.

## **O. Kelebihan dan Kelemahan Media Grafis**

### **1. Kelebihan Media Grafis**

Kelebihan yang dimiliki media grafis sebagai berikut:

- a. Bentuknya sederhana.
- b. Ekonomis.
- c. Bahan mudah diperoleh.
- d. Dapat menyampaikan rangkuman.
- e. Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

---

<sup>26</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015), h. 18-19

- f. Tanpa memerlukan informasi tambahan, dapat membandingkan suatu perubahan.
- g. Dapat divariasi antara media satu dan media lainnya.

## 2. Kelemahan Media Grafis

Kelemahan media grafis sebagai berikut:

- a. Tidak dapat menjangkau kelompok besar.
- b. Hanya menekankan persepsi indra penglihatan.
- c. Tidak menampilkan unsur *audio* dan *motion*.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diketahui bahwa kelebihan media grafis yaitu bentuknya sederhana, ekonomis/harga relatif murah, bahan mudah diperoleh, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat menyampaikan rangkuman, dapat membandingkan suatu perubahan, dapat divariasi antara media satu dan media yang lainnya. Sedangkan kelemahannya adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar, hanya menekankan persepsi indra penglihatan, tidak menampilkan unsur *audio* dan *motion*.

## P. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar juga adalah hasil yang dicapai oleh peserta didik berupa angka atau skor setelah menyelesaikan tes yang diberikan.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Amin, Mutmainnah dan T. Yusuf M. *Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) (2016) 85-92

Ketercapaian kemampuan hasil belajar perlu diadakan evaluasi dari hasil belajar peserta didik melalui penilaian. Penilaian inilah yang digunakan sebagai indikator keberhasilan suatu proses kegiatan belajar mengajar baik ranah afektif, kognitif maupun psikomotor. Penilaian yang baik akan menggambarkan perkembangan peserta didik yang baik pula.<sup>28</sup>

Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari proses belajar dengan perolehan aspek perubahan perilaku, pengetahuan, dan pemahaman terhadap apa yang peserta didik pelajari. Selain itu, hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang setelah mengalami aktivitas belajar yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## 2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Adapun perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mengenai perubahan tingkah laku menurut Bloom meliputi tiga ranah pengetahuan, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- a. Ranah kognitif. Berkenaan dengan knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), evaluation (menilai), application (menerapkan).
- b. Ranah afektif. Berkenaan dengan respon peserta didik yang melibatkan receiving (sikap menerima), responding (memberikan

---

<sup>28</sup>Arifiyanto s Enang, Sumardi Kamin, dan Rusdiana Herman, *Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Penilaian Autentik Pada Mata Pelajaran Kelistrikan Sistem Refrigerasi*, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 1, No. 2, Desember 2014. h. 275

respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi).

- c. Ranah psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar intitiatory level, pre-routine level, rountinized level. Pencapaian mengenai level ketiga ranah pengetahuan diatas proses pembelajaran sudah tentu sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan dalam pengaplikasiannya tidak harus mencapai level yang tertinggi. Deri uraian diatas, dapat dijabarkan bahwa tujuan pembelajaran itu ada tiga macam, yaitu: (1) mendapat pengetahuan, (2) penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.<sup>29</sup>

Perubahan yang terjadi setelah seseorang belajar akan menunjukkan suatu hasil yang dapat juga dikatakan sebagai hasil belajar. Di sekolah, siswa dapat ditentukan hasil belajarnya setelah melakukan evaluasi. Hasil belajar bisa didefinisikan sebagai hasil yang telah dicapai dalam suatu usaha, berusaha untuk mengadakan perubahan untuk mencapai suatu tujuan dan tujuan tersebut tentunya yang diharapkan oleh siswa, guru, dan orang tua murid sebagai hasil belajar.

### 3. Pengukuran Hasil Belajar Aspek Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

- a. Pengetahuan, contohnya pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, istilah

---

<sup>29</sup>Nur Asiah, *Inovasi Pembelajaran*, (Bandar Lampung: Anugerah Utama Raharja (AURA) 2013)h. 11-12



tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep lainnya.

- b. Pemahaman, contohnya menjelaskan dengan susunan kalimat, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau mengungkapkan petunjuk penerapan pada kasus lain.
- c. Aplikasi, yakni penerapan didasarkan atas realita yang ada di masyarakat atau realita yang ada dalam teks bacaan.
- d. Analisis, yakni usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
- e. Sintesis, yakni kemampuan menemukan hubungan yang unik, kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi diri suatu tugas atau problem yang ditengahkan, kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah.
- f. Evaluasi, yaitu pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan masalah, metode, materiil, dll.

Berangkat dari definisi hasil belajar menurut teori taksonomi Bloom di atas, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni, tingkat tinggi dan tingkat rendah, kemampuan tingkat rendah (di MI) terdiri atas pengetahuan (C1), dan pemahaman (C2) sedangkan kemampuan tingkat tinggi (SMP-SMA) aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis

(C4), dan evaluasi (C6) kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.<sup>30</sup>

Ranah kognitif dapat diukur melalui dua cara yaitu dengan tes subjektif dan objektif. Tes subjektif biasanya berbentuk esay (uraian), namun dalam pelaksanaannya tes ini tidak dapat mencakup seluruh materi yang akan diujikan dalam penelitian ini tidak akan menggunakan tes objektif. Menurut Arikunto, ada beberapa macam tes objektif diantaranya yaitu: tes benar salah, pilihan ganda, menjodohkan, dan tes isian.<sup>31</sup> Diantara macam-macam tes objektif tersebut yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Tes pilihan ganda terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapinya harus memilih satu dari beberapa kemungkinan jawaban yang telah disediakan. Adapun kemungkinan jawaban (*option*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*).

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan adalah tes pencapaian (*achievement test*) terdiri dari tes objektif bentuk pilihan ganda sebanyak 30 soal, dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen sama dengan tes yang diberikan kepada kelas kontrol. Hasil belajar yang diukur adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

---

<sup>30</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (PT Remaja Rosdakarya 2014)h.22

<sup>31</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT remaja Rosdakarya, 2011),h.25

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari dua faktor yaitu:<sup>32</sup>

#### **a. Faktor Intern**

##### **1) Faktor Jasmaniah**

###### **a) Faktor kesehatan**

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

###### **b) Cacat Tubuh**

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, dll.

##### **2) Faktor Psikologis**

###### **a) Inteligensi**

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

###### **b) Perhatian**

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan

---

<sup>32</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.54

objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang sesudah belajar atau berlatih.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi.

**b. Faktor Ekstern**

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstern, yaitu:<sup>33</sup>

1) Faktor keluarga

a) Cara orang tua mendidik

---

<sup>33</sup>Slameto, Op. Cit. h.55

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap hasil belajar anak. Orang tua yang mendidik dengan baik akan menghasilkan anak yang berprestasi.

b) Relasi antar anggota keluarga

Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut.

c) Suasana rumah

Anak dapat belajar dengan baik diperlukan suasana rumah yang tenang dan tentram.

2) Faktor sekolah

a) Metode mengajar

Metode mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, metode yang baik akan membantu meningkatkan kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Bahan pelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Baik dan tidaknya kurikulum akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3) Faktor masyarakat

a) Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

b) Teman bergaul



Agar siswa dapat belajar dengan dengan baik, anak perlu diusahakan agar siswa memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor psikis dan fisik. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

## **Q. Mata Pelajaran IPS di MI**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dancabang-cabang ilmu sosial.<sup>34</sup> Sedangkan bidang kajian dalam IPS meliputi seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h.6

<sup>35</sup>Wibowo, Ratno dan Trimantara Hermansyah, Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V, Terampil Jurnal Pendidikan Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015 p-ISSN 2355-1925

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.

Menurut Somantri, pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>36</sup>

Ilmu pengetahuan sosial sebagai disiplin ilmu merupakan seleksi dari struktur disiplin akademik ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mewujudkan tujuan pendidikan IPS dalam kerangka pencapaian tujuan nasional.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial adalah kegiatan dasar manusia secara sosial yang disajikan secara ilmiah yang tumbuh sesuai dengan perkembangan siswa di lingkungannya. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan siswa memiliki kesadaran dalam kehidupan sosial di lingkungan masyarakat serta dapat terbina menjadi warga negara yang baik.

## **2. Tujuan IPS di MI**

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut. Tujuan pendidikan IPS adalah “untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan

---

<sup>36</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h.11-12.

lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi serta produktif.”

Pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat adalah pengetahuan penting yang memberikan wawasan kepada peserta didik mengenai siapa dirinya, masyarakatnya, bangsanya, dan perkembangan kehidupan kebangsaan di masa lalu, masa sekarang, dan yang akan datang.<sup>37</sup>

Sikap religius, jujur, demokratis adalah sikap yang diperlukan oleh seorang warganegara di masa kini maupun masa depan. Kebiasaan senang membaca, kemampuan belajar, rasa ingin tahu merupakan kualitas yang diperlukan untuk belajar seumur hidup.

Kepedulian terhadap lingkungan sosial dan fisik memberikan kesempatan kepada siswa mata pelajaran IPS untuk selalu sadar dan berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Kualitas lain yang tidak kalah pentingnya adalah kemampuan berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya.

Komunikasi adalah kemampuan penting untuk kehidupan abad ke-21 Kemampuan komunikasi mendasari interaksi sosial yang tak dapat dihindari, semakin baik kemampuan berkomunikasi semakin baik interaksi yang terjadi.

Tujuan utama IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan

---

<sup>37</sup>Kementrian Agama, Balai Diklat Keagamaan Bandung, tersedia di : <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/330-pembelajaran-ips-dalam-kurikulum-2013>, 27 Januari 2018, jam 08.30 WIB

terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Dan tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik. Jadi kesimpulannya tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

### **3. Manfaat IPS di MI**

Manfaat IPS bagi peserta didik dapat dilihat dalam empat hal yaitu:

#### **a. Tujuan IPS**

Tujuan pendidikan IPS adalah “untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya, religius, jujur, demokratis, kreatif, kritis, analitis, senang membaca, memiliki kemampuan belajar, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan sosial dan fisik, berkontribusi terhadap pengembangan kehidupan sosial dan budaya, serta berkomunikasi serta produktif.”

#### **b. Konten Pendidikan IPS**

Konten Pendidikan merupakan aspek penting untuk memberikan kemampuan yang diinginkan dalam tujuan pendidikan IPS. Konten pendidikan IPS dalam Kurikulum 2013 meliputi :

- 1) Pengetahuan : tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa, dan umat manusia dalam berbagai aspek kehidupan dan lingkungannya.
- 2) Keterampilan : berfikir logis dan kritis, membaca, belajar (*learning skills, inquiry*), memecahkan masalah, berkomunikasi dan bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat-berbangsa
- 3) Nilai : nilai- nilai kejujuran, kerja keras, sosial, budaya, kebangsaan, cinta damai, dan kemanusiaan serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut.
- 4) Sikap: rasa ingin tahu, mandiri, menghargai prestasi, kompetitif, kreatif dan inovatif, dan bertanggungjawab. Konten tersebut dikemas dalam bentuk Kompetensi Dasar.<sup>38</sup>

#### c. Pembelajaran IPS

Ketercapaian tujuan mata pelajaran IPS didukung oleh proses pembelajaran yang dirancang dalam Kurikulum 2013 dan berlaku juga untuk IPS. Ada dua hal dalam pembelajaran IPS yaitu pendekatan pengembangan materi ajar yang selalu dikaitkan dengan lingkungan masyarakat di satuan pendidikan dan model pembelajaran yang dikenal dengan istilah pendekatan saintifik. Dalam pendidikan saintifik dikenal ada lima langkah peristiwa pembelajaran langkah tersebut adalah:

- 1) Mengamati (*observing*),
- 2) Menanya (*questioning/asking*),

---

<sup>38</sup>Kementrian Agama, Balai Diklat Keagamaan Bandung, tersedia di : <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/330-pembelajaran-ips-dalam-kurikulum-2013>, 27 Januari 2018, jam 08.30 WIB



- 3) Mengumpulkan informasi (*eksperimenting/exploring*),
- 4) Mengasosiasikan/mengolainformasi (*analyzing/associating*),
- 5) Mengkomunikasikan (*communicating*).

#### d. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar untuk IPS adalah penilaian hasil belajar otentik dan mengurangi tes dengan jawaban yang bersifat discrete (hanya memiliki satu jawaban benar). Dengan penilaian hasil belajar otentik ini maka kemampuan berpikir, nilai dan sikap serta penerapannya dalam kehidupan nyata menyebabkan kualitas peserta didik yang belajar IPS berbeda secara signifikan dari apa yang telah menjadi praktek pembelajaran IPS yang banyak dilakukan di masa kini dan masa lalu.<sup>39</sup>

#### 4. Ruang Lingkup IPS di MI

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup mata pelajaran IPS SD/MI melalui aspek-aspek manusia, tempat dan lingkungan, waktu berkelanjutan dan perubahan, sistem sosial dan budaya, perilaku ekonomi dan budaya. IPS diharapkan memberi bekal peserta didik untuk dapat hidup bersama untuk masyarakat terbuka yaitu memiliki sikap yang penuh toleransi tanpa mengorbankan prinsip sebagai bangsa yang beragama dan berbudaya luhur. Selain itu, dalam masyarakat demokrasi perlu disiapkan masyarakat Indonesia yang cerdas dan mau aktif berperan serta dalam semua aspek kehidupan baik dalam bidang politik, ekonomi, sosial dan budaya.<sup>40</sup>

<sup>39</sup>Kementrian Agama, Balai Diklat Keagamaan Bandung, *Op.Cit*

<sup>40</sup>Zaini Rifnon, *Studi Atas Pemikiran B.F. Skinner Tentang Belajar*, Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015p-ISSN 2355-1925

Sebagaimana telah dikemukakan di atas, bahwa yang dipelajari IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat dalam konteks sosialnya, maka ruang lingkup kajian IPS meliputi:

- a. Substansi materi Ilmu-ilmu sosial yang bersentuhan dengan masyarakat (aspek teoritis).
- b. Gejala, masalah dan peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat (aspek praktis).

Kedua lingkup pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu, karena pengajaran IPS tidak hanya sekedar menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik, melainkan untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.<sup>41</sup>

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

- a. Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- b. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
- c. Sistem Sosial dan Budaya.
- d. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Ruang lingkup materi pelajaran dalam penelitian ini adalah materi IPS kelas V Semester 1 Peninggalan sejarah dari masa hindu-budha dan islam di

---

<sup>41</sup>Kementrian Agama, Balai Diklat Keagamaan Bandung, *Op.cit*

Indonesia, Kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia, Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, dan Kegiatan ekonomi di Indonesia. Materi tersebut berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas V mencakup beberapa hal sesuai dengan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V pada semester 1 membahas mengenai Peninggalan sejarah dari masa hindu-budha dan islam di Indonesia, Kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia, Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, dan Kegiatan ekonomi di Indonesia

Diantara materi-materi yang ada di semester 1, peneliti akan menggunakan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia. Materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia pada kelas V secara umum akan membahas mengenai kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia, Keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, dan Kegiatan ekonomi di Indonesia.

## **5. Karakteristik Mata Pelajaran IPS**

Ada beberapa karakteristik dalam mata pelajaran IPS, yaitu:<sup>42</sup>

### **a. Karakteristik Dilihat dari Aspek Tujuan**

Tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Tujuan

---

<sup>42</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), h.10

utama pembelajaran IPS adalah untuk membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik

Adapun menurut Chapin dan Messick bahwa tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam enam komponen, yaitu:

- 1) Memberikan pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam bermasyarakat pada masa lalu, sekarang, dan yang akan datang.
- 2) Mengembangkan ketrampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
- 3) Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
- 4) Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
- 5) Ditujukan pada pembekalan pengetahuan, pengembangan berpikir, dan kemampuan berpikir kritis, melatih kebebasan ketrampilan dan kebiasaan.
- 6) Ditunjukkan kepada peserta didik untuk mampu memahami hal yang bersifat konkret, realistik dalam kehidupan sosial.<sup>43</sup>

Ada tiga kajian utama berkenaan dengan dimensi tujuan pembelajaran IPS di SD/ MI, yaitu: a) pengembangan kemampuan berpikir siswa, b) pengembangan nilai dan etika, dan c) pengembangan tanggung jawab dan partisipasi sosial. Ketiga dimensi tersebut secara perinci dapat dijelaskan berikut ini.

#### a) Pengembangan Kemampuan Berpikir Siswa

Pengembangan kemampuan intelektual adalah pengembangan kemampuan siswa dalam berpikir tentang ilmu-ilmu sosial dan

---

<sup>43</sup> Ahmad Susanto, Op. Cit. h.23

masalah-masalah kemasyarakatan. Winataputra mengemukakan bahwa dimensi intelektual merujuk pada ranah kognitif terutama yang berkenaan dengan proses berpikir atau pembelajaran yang menyangkut proses kognitif bertaraf tinggi dari mulai kemampuan pemahaman sampai evaluasi.

b) Pengembangan Nilai dan Etika Sosial

Hasan mengartikan nilai sebagai sesuatu yang menjadi kriteria suatu tindakan, pendapat atau hasil kerja itu bagus atau positif atau tidak bagus. Magnis menyatakan bahwa etika adalah penyelidikan filsafat tentang bidang moral, ialah bidang yang mengenai kewajiban-kewajiban manusia serta tentang yang baik dan yang buruk. Etika berkaitan dengan masalah nilai, karena etika pada pokoknya membicarakan masalah-masalah yang berkaitan dengan predikat nilai baik dan buruk.

c) Pengembangan Tanggung Jawab dan Partisipasi Sosial

Dimensi yang ketiga dalam pembelajaran IPS adalah mengembangkan tanggung jawab dan partisipasi sosial yakni yang mengembangkan tujuan IPS dalam membentuk warga negara yang baik, ialah warga negara yang berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

**b. Karakteristik Dilihat dari Aspek Ruang lingkup Materi**

Jika ditinjau dari ruang lingkup materinya, maka bidang studi IPS memiliki karakteristik sebagai berikut: a) menggunakan pendekatan lingkungan yang luas, b) menggunakan pendekatan terpadu antar mata pelajaran yang sejenis, c) berisi materi konsep, nilai-nilai sosial, kemandirian, dan kerjasama, d) mampu memotivasi peserta didik



untuk aktif, kreatif, dan inovatif dan sesuai dengan perkembangan anak, e) mampu meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam berpikir dan memperluas cakrawala budaya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dinyatakan bahwa kajian bidang studi IPS ini mencakup lingkungan sosial, ilmu bumi, dan ekonomi pemerintah.

### c. Karakteristik Dilihat dari Aspek Pendekatan Pembelajaran

Karakteristik bidang studi IPS dapat pula dilihat dari sudut pendekatan atau metodologi pembelajaran yang sering digunakan.

Pendekatan dalam bidang studi IPS cenderung bersifat praktik di masyarakat dan keluarga atau antarteman di sekolah. Aspek yang ditonjolkan dalam pendekatan ini adalah aspek perilaku dan sikap sosial serta nilai eksistensi peserta didik dalam menghadapi suatu nilai kebersamaan kepemilikan hak dan kewajiban sebagai makhluk sosial.

## 6. Dimensi Pembelajaran IPS

Ada beberapa dimensi pembelajaran IPS, yaitu:

### a. Dimensi Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan adalah kemahiran dan pemahaman terhadap sejumlah informasi dan ide-ide. Tujuan pengembangan pengetahuan ini adalah untuk membantu siswa dalam belajar untuk memahami lebih banyak tentang dirinya, fisiknya, dan dunia sosial serta lingkungan sekitarnya. Dimensi yang menyangkut pengetahuan sosial mencakup fakta, konsep, dan generalisasi yang dipahami siswa.

Fakta adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang, dan hal-hal yang terjadi (peristiwa). Konsep merupakan kata-kata atau

frasa yang mengelompokkan, berkategori, dan memberi arti terhadap kelompok fakta yang berkaitan. Generalisasi merupakan suatu pernyataan dari dua atau lebih konsep yang saling keterkaitan. Generalisasi memiliki tingkat kompleksitas isi, disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

**b. Dimensi Ketrampilan (*Skill*)**

Ketrampilan adalah pengembangan kemampuan-kemampuan tertentu sehingga digunakan pengetahuan yang diperolehnya. Ketrampilan ini dalam pendidikan IPS terwujud dalam bentuk kecakapan mengolah dan menerapkan informasi yang penting untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang mampu berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat.

**c. Dimensi Nilai dan Sikap (*Value and Attitude*)**

Nilai dan sikap merupakan seperangkat keyakinan atau prinsip perilaku yang telah mempribadi dalam diri seseorang atau kelompok masyarakat tertentu yang terungkap ketika berpikir dan bertindak. Nilai adalah kemahiran memegang sejumlah komitmen yang mendalam, mendukung ketika sesuatu dianggap penting dengan tindakan yang tepat. Adapun sikap adalah kemahiran mengembangkan dan menerima keyakinan, interest, pandangan, dan kecenderungan tertentu.

**d. Dimensi Tindakan (*Action*)**

Tindakan sosial ini merupakan dimensi IPS yang penting karena tindakan sosial dapat memungkinkan siswa menjadi peserta didik yang aktif, dengan jalan berlatih secara konkret dan praktik, belajar dari apa yang diketahui dan dipikirkan tentang isu-isu sosial untuk dipecahkan

sehingga jelas apa yang dilakukan dan bagaimana caranya dengan demikian siswa akan belajar menjadi warga negara yang efektif di masyarakat.

## 7. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS di kelas V MI

Kompetensi Inti merupakan terjemahan atau operasionalisasi SKL dalam bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan pendidikan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi utama yang dikelompokkan ke dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (afektif, kognitif, dan psikomotor) yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Kompetensi Inti harus menggambarkan kualitas yang seimbang antara pencapaian *hard skills* dan *soft skills*.

Kompetensi Inti dirancang dalam empat kelompok yang saling terkait yaitu berkenaan dengan sikap keagamaan (kompetensi inti 1), sikap sosial (kompetensi 2), pengetahuan (kompetensi inti 3), dan penerapan pengetahuan (kompetensi 4). Keempat kelompok itu menjadi acuan dari Kompetensi Dasar dan harus dikembangkan dalam setiap peristiwa pembelajaran secara integratif. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dikembangkan secara tidak langsung (*indirect teaching*) yaitu pada waktu peserta didik belajar tentang pengetahuan (kompetensi kelompok 3) dan penerapan pengetahuan (kompetensi Inti kelompok 4).<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup>Muslikh, *Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*, (Jakarta : Kepala Biro dan Organisasi kemendikbud , 2013) h.8

Kompetensi Dasar (KD) merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Kompetensi dasar adalah kompetensi yang terdiri atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik dengan memperhatikan karakter dan kemampuan awal peserta didik serta ciri dari suatu mata pelajaran.

Kompetensi dasar dikembangkan dari kompetensi inti, sedangkan pengembangan kompetensi inti mengacu pada struktur kurikulum. Dalam mengembangkan kompetensi tersebut perlu memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas I, II dan III diintegrasikan ke dalam mata pelajaran lain (integrasi inter-disipliner) untuk memudahkan pengorganisasian. Sedangkan untuk kelas IV, V, dan VI kompetensi dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berdiri sendiri, namun pembelajarannya tetap menggunakan tematik terpadu yaitu kompetensi dasar mata pelajaran IPS diintegrasikan ke dalam berbagai tema.<sup>45</sup>

## **R. Penelitian yang Relevan**

1. Muhammad Chairul Anam, judul penelitiannya yaitu pengaruh penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar materi pelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas X SMK NU 1 Kendai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *Two Stay Two Stray*. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dan desain quasi eksperimen. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumen.

---

<sup>45</sup>Muslikh, Op. Cit. h. 143

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.<sup>46</sup>

2. Annisa Pradini, judul penelitiannya yaitu peningkatan aktivitas hasil belajar IPS melalui *Two Stay Two Stray* dengan media grafis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan media grafis. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan tes yang menggunakan lembar observasi dan soal-soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.<sup>47</sup>

## S. Kerangka Berfikir

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* memberikan kesempatan kepada kelompok untuk membagikan hasil dan informasi dengan kelompok lain. Banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup di luar sekolah, kehidupan dan kerja manusia saling bergantung satu dengan yang lainnya.

---

<sup>46</sup>Muhammad Chairil Anam, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TSTS Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal*, (UNNES, 2015)

<sup>47</sup> Annisa Pradini, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Two Stay Two Stray dengan Media Grafis*, (Lampung, UNILA, 2015)



Model pembelajaran ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran IPS karena model ini menuntut siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bertanggung jawab dalam kelompok karena setiap siswa mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing. Selain itu juga, metode ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah.

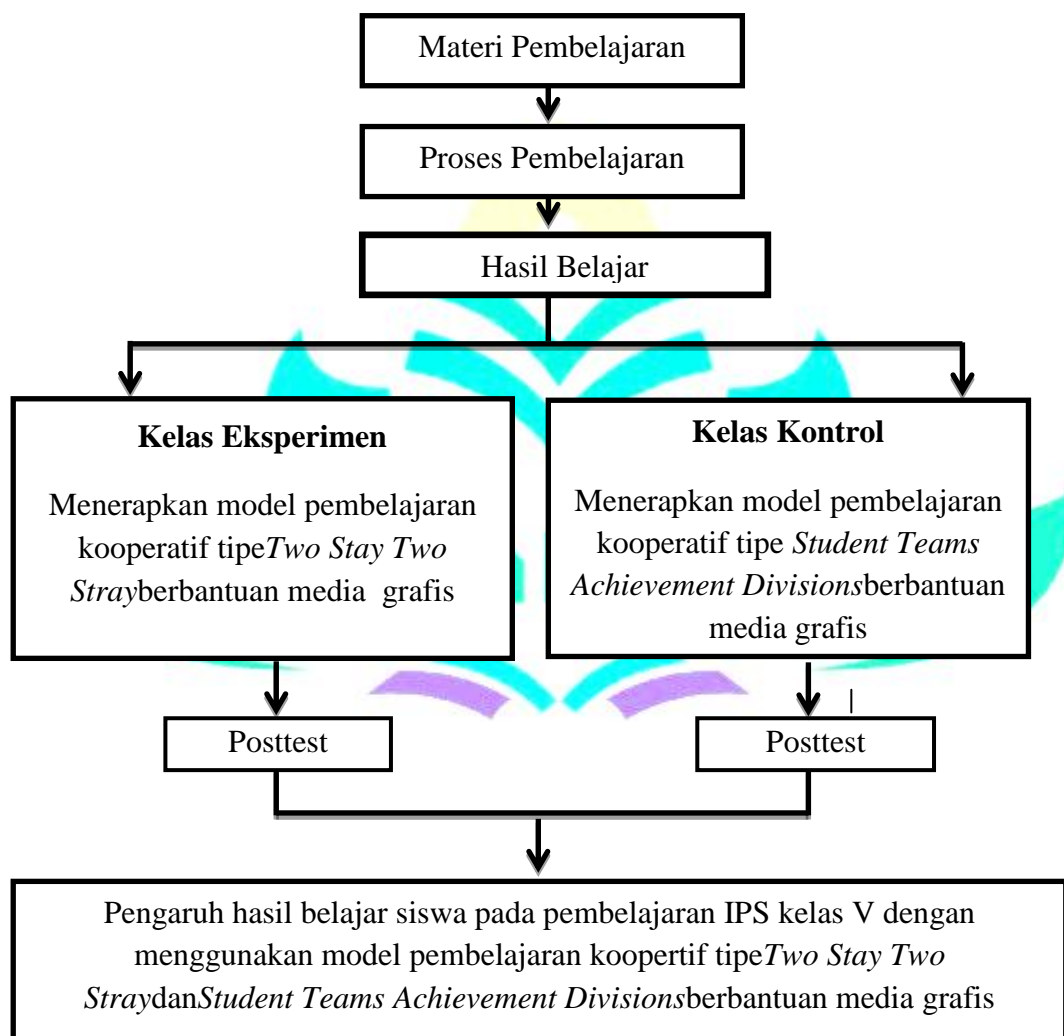
Bentuk nyata yang dapat dilihat dan dirasakan dari kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, ketrampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran.

Pendidikan IPS pada dasarnya diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Sejalan dengan hasil belajar tersebut di atas, pembelajaran IPS memiliki tujuan, yaitu untuk memahami dan mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, ketrampilan sosial, kewarganegaraan, fakta, peristiwa, konsep dan generalisasi serta mampu merefleksikan dalam kehidupan masyarakat, bangsa, dan negara. Selain itu, tujuan pembelajaran IPS di sekolah agar peserta didik memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui

pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat, dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial. Adapun kerangka pemikiran yang penulis paparkan sebagai berikut

**Gambar 1**  
**Bagan Kerangka Berfikir**



## T. Hipotesis

### 1. Hipotesis Penelitian

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu:<sup>48</sup>

- a. Hipotesis kerja, atau disebut hipotesis alternatif, disingkat  $H_a$ .

Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok.

- b. Hipotesis Nol, disingkat  $H_0$ .

Hipotesis nol merupakan dugaan yang menyatakan hubungan dua variabel adalah jelas dan tidak memiliki perbedaan. Hipotesis alternatif yang berlawanan dengan hipotesis nol menunjukkan adanya perbedaan antara dua variabel.

$H_1$ : Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MIN 3Campang Raya Bandar Lampung.

$H_0$ : Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan grafistidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 3Campang Raya Bandar Lampung.

## 2. Hipotesis Statistik

Perumusan Hipotesis statistik adalah sebagai berikut:

$H_i$ : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media

---

<sup>48</sup>Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT Rajawali Pers, 2012), h.70-

grafis terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung.

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDN 3Campang Raya Bandar Lampung.



### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### H. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui adanya perubahan dari penerapan perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Design eksperimen yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* yaitu desain ini memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.<sup>49</sup>

Penelitian ini eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan yang berbeda masing-masing kelompok, pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu dalam proses pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis, sedangkan pada kelompok pembanding diberikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis.

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttestonly control design* sebagai berikut:

Kelompok	Perlakuan	Post-test
R1	X	O <sub>1</sub>
R2	-	O <sub>2</sub>

Keterangan:

R1: *Random* (keadaan awal kelompok eksperimen)

---

<sup>49</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 77.



R2 : *Random* (keadaan awal kelompok kontrol)

X : *Treatment* (perlakuan)

O1 : Pengaruh diberikannya *treatment*

O2 : Pengaruh tidak diberikannya *treatment*

Desain ini terdapat dua kelompok masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diberi treatment atau perlakuan (X) dan kelompok yang kedua tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok atau kelas kontrol.<sup>50</sup>

## I. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>51</sup> Populasi yang akan digunakan peneliti yaitu seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019.

**Tabel 2 Jumlah Siswa Kelas V**

No.	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		Laki-laki	Perempuan	
1	V A	20	17	37
2	V B	23	10	33
Jumlah		43	27	70

Sumber: Dokumentasi Guru Kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung.

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 113

<sup>51</sup>Sugiyono Cit. Op h. 80.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik non-random (selected) tidak menghiraukan prinsip-prinsip probability. Pemilihan sampel tidak secara random. Hasil yang diharapkan hanya merupakan gambaran kasar tentang suatu keadaan. Cara ini dipergunakan bila biaya sangat sedikit, hasilnya diminta segera, tidak memerlukan ketepatan yang tinggi, karena hanya sekedar gambaran umum saja. *Purposive Sampling* adalah pengambilan sampel dilakukan dengan hanya atas dasar pertimbangan penelitiannya saja yang menganggap unsur-unsur yang dikehendaki telah ada dalam anggota sampel yang diambil .

Sampel yang diambil oleh peneliti berjumlah 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas VA berjumlah 37 dan kelas VB berjumlah 33 siswa, sehingga jumlah sampel keseluruhan 70 siswa. Dimana kelas VA sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan berbantuan media grafis dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis.

## J. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan. Mulai tanggal 23 Juli 2018 sampai tanggal 23 Agustus 2018 di sekolah SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

## K. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berkenaan dengan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan dalam berbagai setting, sumber, dan cara. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data dari segi cara, maka teknik pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

### 1. Tes

Tes yang digunakan peneliti ini tes subjektif yang berbentuk pilihan ganda terdiri masing-masing 30 soal tes akhir yang disebut *post-test*, tes ini sebagai alat ukur untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap materi yang telah dipelajari dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dan *Student Teams Achievement Divisions* dengan berbantuan media grafis pembelajaran IPS. Penilaian tes berpedoman pada hasil tertulis peserta didik terhadap indikator-indikator pembelajaran IPS. Tes hasil belajar yang digunakan sama dengan tes hasil belajar yang disusun berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran yang dituangkan dalam kisi-kisi tes. Sebelum digunakan, soal tes akan diujicobakan terlebih dahulu untuk mengetahui realibilitas.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai penguat data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Sejumlah fakta besar dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.<sup>52</sup> Teknik ini digunakan untuk mencari data mengenai nilai peserta didik dengan melihat rapor mereka atau dengan melihat daftar nilai yang ada di sekolah. Selain itu, teknik ini digunakan untuk

---

<sup>52</sup>JuliansyahNoor, *Metodeologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 138.

mendokumentasikan kegiatan pembelajaran seperti profil sekolah, dan foto saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada saat penelitian berlangsung.

#### **L. Prosedur Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung kelas V berjumlah dua kelas yang akan dijadikan tempat untuk penelitian. Penelitian yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Menyusun instrumen tes akhir berdasarkan kisi-kisi
2. Melakukan observasi pengamatan data nilai harian siswa kelas VSDN 3 Campang Raya Bandar Lampung
3. Melakukan analisis untuk menentukan kelas yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol
4. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran untuk materi dan soal yang sama yang membedakan hanya model pembelajarannya
5. Memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis dan kelas kontrol dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis yang telah biasa guru terapkan dikelas
6. Melaksanakan tes akhir untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan
7. Menganalisis data tes akhir dan melakukan perbandingan pada hasil belajar
8. Menyusun hasil dan laporan penelitian

## M. Instrumen Penilaian

Dalam penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrument. Instrumen pada penelitian ini digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes (tes hasil belajar IPS). Uji coba test instrumen dilakukan untuk mengetahui validitas butir soal, tingkat kesukaran butir soal, dan reliabilitas soal. Instrumen yang baik adalah instrumen soal test yang tidak terlalu mudah dan terlalu sukar.

Sebelum peneliti membuat soal tes untuk mengetahui hasil belajar IPS peserta didik peneliti membuat kisi-kisi tes berdasarkan indikator dan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia. Dapat dilihat dalam lampiran 4.

### 1. Uji Validitas Soal

Validitas merupakan suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur sesuatu yang hendak diukur. Untuk mengetahui kevalidan instrumen, maka digunakan korelasi *product moment* dengan rumus sebagai berikut:<sup>53</sup>

$$\text{Rumus : } r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$ : koefesien validitas x dan y

x : skor yang diperoleh subjek dari seluruh item

y : skor total yang diperoleh dari seluruh item

$\sum x$  : jumlah skor dalam distribusi X

<sup>53</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013). h. 179.



$\sum y$  : jumlah skor dalam distribusi Y  
 $\sum x^2$  : jumlah kuadrat dalam skor distribusi X  
 $\sum y^2$  : jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y  
 N : banyaknya responden

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil pengukuran dapat dipercaya. Formula yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian adalah *Cronbach Alpha*, yaitu:<sup>54</sup>

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan:  $r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen  $k$  = banyaknya butir pertanyaan  
 1 = bilangan konstan  $s_i^2$  = varian skor total  $\sum s_i^2$  = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

## 3. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk mudah, senang dan sukar.<sup>55</sup> Cara menentukan tingkat kesukaran soal adalah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$I = \frac{B}{J}$$

Keterangan :

I = indeks kesukaran untuk setiap butir soal

B = banyaknya peserta didik yang menjawab benar setiap butir soal

J = banyaknya peserta didik yang memberikan jawaban pada soal yang dimaksudkan

<sup>54</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, & Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2015), h. 165.

<sup>55</sup>Novalia Dan Muhammad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Lampung: Anugrah Utama Rahaja, 2014), h. 47

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya, makin besar indeks yang diperoleh, makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesulitan soal itu adalah sebagai berikut:

**Tabel 3**  
**Indeks Kesukaran Soal**

Indeks Kesukaran	Kategori
0.00 – 0.30	Sukar
0.31 – 0.70	Sedang
0.71 – 1.00	Mudah

#### 4. Uji Daya Beda

Uji daya beda artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesanggupan tes tersebut dalam membedakan peserta didik yang termasuk lemah/rendah dan kategori kuat/tinggi prestasinya. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung butir daya beda tes:

$$DP = P_A - P_B \quad \text{dimana: } P_A = \frac{B_A}{J_A} \quad \text{dan } P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP = daya beda

$P_A$  = banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

$B_A$  = banyaknya kelompok atas yang menjawab benar

$B_B$  = banyaknya kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  = jumlah peserta didik kelompok atas

$J_B$  = jumlah peserta didik kelompok bawah

Selanjutnya hasil akhir dari perhitungan daya beda (DP) dikonsultasikan dengan indeks daya beda, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4** Klasifikasi Daya Pembeda<sup>56</sup>

DP	Klasifikasi
0.70 – 1.00	Baik sekali
0.40 – 0.69	Baik
0.20 – 0.39	Cukup
0.00 – 0.19	Jelek
<0.00	Jelek sekali

<sup>56</sup>*Ibid*, h. 50.

## N. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji *Liliefors* merupakan salah satu uji yang sering digunakan untuk menguji kenormalan data. Rumus uji *Liliefors* sebagai berikut:

$$L_{hitung} \leq L_{tabel} = \text{MAX } |F(Z) - S(Z)| L_{tabel} = L_{(a,n)}$$

Dengan hipotesis:

$H_0$ : data mengikuti sebaran normal

$H_1$ : data tidak mengikuti sebaran normal

Langkah-langkah uji *Liliefors*:

1. Mengurutkan data
2. Menentukan frekuensi masing-masing data
3. Menentukan frekuensi kumulatif
4. Menentukan nilai Z
5. Menentukan nilai f(z), dengan menggunakan tabel z
6. Menentukan s(z)
7. Menentukan nilai  $L = [f(z) - S(z)]$
8. Menentukan nilai  $L_{hitung} = \text{MAX } [F(z) - S(z)]$
9. Menentukan nilai  $L_{tabel} = L_{(a,n)}$
10. Membandingkan  $L_{hitung}$  dan  $L_{tabel}$ .

Kesimpulan: jika  $L_{hitung} \leq L_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima.<sup>57</sup>

### 2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi-variansi dua distribusi atau lebih. Uji homogenitas yang digunakan peneliti adalah uji kesamaan dua varians digunakan untuk menguji apakah kedua data tersebut homogen yaitu dengan membandingkan kedua variansnya. Rumus uji kesamaan dua varians sebagai berikut:

- a. Tulis  $H_a$  dan  $H_0$  dalam bentuk kalimat
- b. Tulis  $H_a$  dan  $H_0$  dalam bentuk statistic
- c. Cari  $F_{hitung}$  dengan menggunakan rumus:

---

<sup>57</sup>*Ibid*, h. 53.

$$F = \frac{\text{Variabel Terbesar}}{\text{Variabel Terkecil}}$$

d. Tetapkan taraf signifikan ( $\alpha$ )

e. Hitung  $F_{tabel}$  dengan rumus:

$$F_{tabel} = F_{\frac{1}{2\alpha}}(dk \text{ varians terbesar} - i, dk \text{ varians terkecil} - 1)$$

f. Tentukan kriteria pengujian  $H_0$  yaitu:

g. Bandingkan  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (homogen)

h. Bandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$

i. Buatlah kesimpulannya.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan prosedur yang berisi kesimpulan aturan yang menuju kepada suatu keputusan apakah akan menerima atau menolak hipotesis. Dalam hal ini dilakukan uji kesamaan dua rata-rata. Uji kesamaan dua rata-rata digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya perbedaan (kesamaan) antara dua rata-rata. Teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji kesamaan dua rata-rata adalah uji-t.

Uji-t merupakan teknik analisis data statistik yang digunakan untuk membandingkan 2 sampel atau kelompok harus berdistribusi secara normal. Rumus uji-t yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$T_{tabel} = t_{(\alpha, n_1 + n_2 - 2)}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel eksperimen

$\bar{x}_2$  = Rata-rata sampel kontrol

$n_1$  = Banyak sampel eksperimen

$n_2$  = Banyak sampel kontrol

$S_1$  = Standar Deviasi dari sampel eksperimen

$S_2$  = Standar Deviasi dari sampel kontrol

S = Standar Deviasi

Kriteria pengujian adalah tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  dimana daftardistribusi t dengan  $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ . Maka  $H_1$  diterima dengan taraf signifikan 5%. Hipotesis statistik :

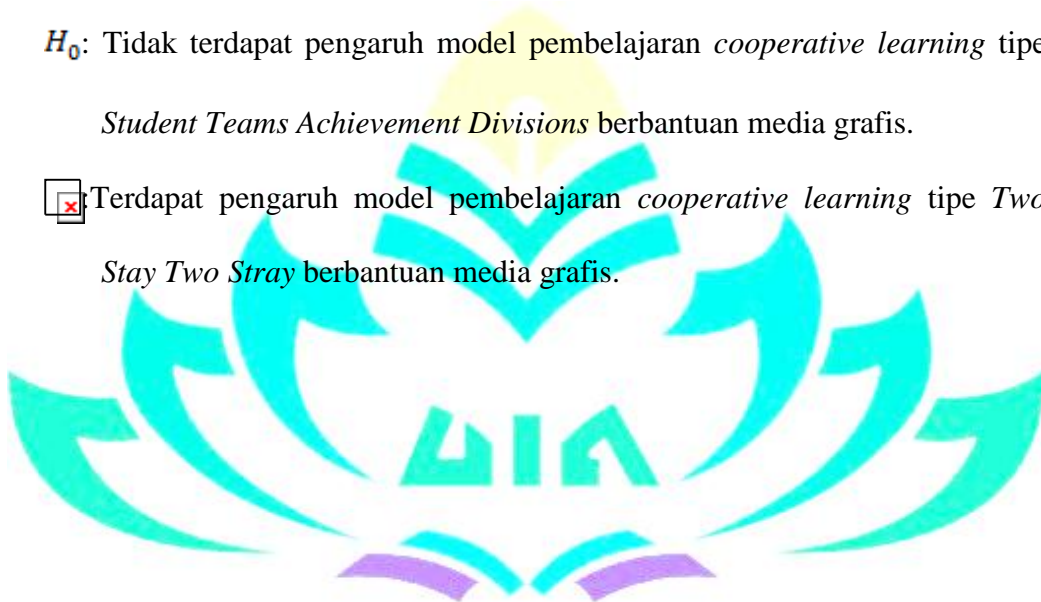
$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$  Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis.

$H_1: \mu_1 = \mu_2$  Terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis.

Hipotesis kalimat:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis.

☒ Terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis.







## BAB IV

### ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

#### E. Data Analisis Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung pada tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan dua kelas sebagai sampel yakni kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas V sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut di beri perlakuan yang berbeda, untuk kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis. Peneliti memberikan 8 kali pertemuan yakni 4 kali pertemuan di kelas kontrol dan 4 kali pertemuan di kelas eksperimen. Peneliti menggunakan tes akhir (pos-tes) 30 soal pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPS, terdapat 18 soal yang valid dan 12 soal tidak valid. Berikut hasil Pos-Tes yang Diajarkan dengan Menggunakan Tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis:

**Tabel 5**  
**Distribusi Frekuensi Nilai Pos-Tes IPS kelas eksperimen**

Nilai	Jumlah Siswa	Persen (%)
65 – 70	3	5 %
71 – 75	6	15%
76 – 85	14	40%
86 – 95	14	40%
Jumlah	37	100%

Berdasarkan tabel distribusi di atas nilai pos-tes IPS pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis 100% siswa yang memenuhi KKM.

**Tabel 6**  
**Distribusi Frekuensi Nilai Post-Tes IPS kelas kontrol**

Nilai	Jumlah Siswa	Persen (%)
66 – 75	21	64%
76 – 85	11	33%
86 – 95	1	3%
Jumlah	33	100%

Berdasarkan tabel distribusi di atas nilai pos-tes IPS pada kelas ekperimendengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* Tipe *Student Teams Achievement Divisions* (berbantuan media grafis 100% siswa yang memenuhi KKM.

## **F. Hasil Uji Coba Tes**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas instrumen dilakukan untuk menguji hasil belajar kognitif peserta didik pada penelitian. Peneliti menggunakan dua uji validitas, yaitu uji validitas isi dan konstruk. Validitas isi dilakukan dengan menggunakan daftar *check list* oleh 3 validator. Berdasarkan uji validitas isi yang berupa soal tersebut disesuaikan antara kisi-kisi dengan butir soal yang akan dipakai dengan kemampuan bahasa peserta didik.

Instrumen yang telah divalidasi oleh validator dan telah diperbaiki, selanjutnya dijadikan sebagai pedoman dan acuan dalam penyempurnaan isi data tes kemampuan hasil belajar kognitif peserta didik. Untuk mendapatkan data yang akurat maka tes yang digunakan dalam penelitian ini harus memenuhi kriteria yang baik. Adapun hasil analisis validitas uji coba instrumen tes hasil belajar IPS ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini:

**Tabel7**  
**Hasil Uji Validitas Butir Soal Tes**

No Soal	$r_{\text{tabel}}$	$r_{\text{hitung}}$	Kesimpulan	No Soal	$r_{\text{tabel}}$	$r_{\text{hitung}}$	Kesimpulan
1.	0,361	-0.085	Tidak valid	16.	0,361	0,417	Valid
2.	0.361	0.419	Valid	17.	0.361	0,439	Valid
3.	0,361	0.475	Valid	18.	0,361	0,375	Valid
4.	0.361	-0.004	Tidak valid	19.	0.361	0,406	Valid
5.	0,361	-0,178	Tidak valid	20.	0,361	0,448	Valid
6.	0.361	-0,313	Tidak valid	21.	0.361	-0,020	Tidak valid
7.	0,361	0.383	Valid	22.	0,361	0,405	Valid
8.	0.361	0,453	Valid	23.	0.361	-0,016	Tidak valid
9.	0,361	0,130	Tidak valid	24.	0,361	0,669	Valid
10.	0.361	0,223	Tidak valid	25.	0.361	0,382	Valid
11.	0,361	0,089	Tidak valid	26.	0,361	0,172	Tidak valid
12.	0.361	0,172	Tidak valid	27.	0.361	0,371	Valid
13.	0,361	0,172	Tidak valid	28.	0,361	0,383	Valid
14.	0.361	0,419	Valid	29.	0.361	0,411	Valid
15.	0,361	0,401	Valid	30.	0,361	0,437	Valid

Tabel diatas menunjukkan bahwa, hasil perhitungan uji validitas 30 item soal yang telah diuji cobakan menunjukkan soal tes yang tergolong tidak valid ( $-0.004 < 0.361$ ) yaitu pada item soal 1, 4, 5,6, 9,10, 11, 12, 13, 21, 23, 26, dan selebihnya tergolong valid. Hasil perhitungan validitas instrumen tidak dapat digunakan apabila butir soal tersebut dinyatakan tidak valid sesuai dengan kriteria validitas instrumen, karena soal tersebut tidak dapat mengukur apa yang hendak diukur dan tidak berfungsi sebagai alat ukur yang baik. Sebaliknya beberapa soal dikatakan valid karena lebih besar dari  $r_{\text{tabel}}$ , maka soal tersebut dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian. Perhitungan validitas instrumen yang telah diuji cobakan dapat dilihat selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7.

## 2. Uji Reliabilitas Tes

Tujuan dari perhitungan uji reliabilitas ini untuk mengetahui konsistensi instrumen yang akan dijadikan sebagai alat ukur penelitian. Uji reliabilitas menggunakan rumus *cronbach alpha*, adapun kriteria perhitungannya  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ). Berdasarkan uji reliabilitas ini diperoleh nilai = 1,034, karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka instrumen soal reliabel dengan kriteria sedang. Perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 8.

## 3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran instrumen pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang diujikan termasuk golongan soal yang sukar, sedang, dan mudah. Hasil analisis tingkat kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 8**  
**Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba Instrumen**

No Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria	No Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1.	0.57	Sedang	16.	0.84	Mudah
2.	0.78	Mudah	17.	0.84	Mudah
3.	0.78	Mudah	18.	0.57	Sedang
4.	0.41	Sedang	19.	0.59	Sedang
5.	0.54	Sedang	20.	0.73	Mudah
6.	0.62	Sedang	21.	0.54	Sedang
7.	0.41	Sedang	22.	0.70	Sedang
8.	0.43	Sedang	23.	0.57	Sedang
9.	0.57	Sedang	24.	0.59	Sedang
10.	0.81	Mudah	25.	0.49	Sedang
11.	0.84	Mudah	26.	0.65	Sedang
12.	0.68	Sedang	27.	0.46	Sedang
13.	0.68	Sedang	28.	0.78	Mudah
14.	0.78	Mudah	29.	0.65	Sedang
15.	0.46	Sedang	30.	0.89	Mudah



Berdasarkan tabel diatas, perhitungan uji tingkat kesukaran yang telah diuji cobakan menunjukkan bahwa item soal yang tergolong sedang ( $0,30 \leq 0,70$ ) tingkat kesukaran  $\leq 0,70$ ) yaitu item soal 1,4,5,6, 7, 8, 9,12,13,,15, 18, 19, 21, 23,24,25,26, dan 29. Selain itu juga terdapat item soal yang tergolong mudah ( $1 \geq$  tingkat kesukaran  $\leq 70$ ) yaitu butir soal nomor 2, 3, 10, 11, 14, 16, 17, 20,21, dan 30. Pengkatagorian soal-soal tersebut digolongkan berdasarkan tingkat kesukaran instrumen. Hasil perhitungan uji tingkat kesukaran instrumen yang telah diuji cobakan dapat dilihat selengkapnya pada lampiran 8.

#### 4. Uji Daya Pembeda Soal

Uji coba instrumen juga dilakukan untuk melihat daya beda butir soal. Uji daya beda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui item soal dalam membedakan antara peserta didik yang dapat menjawab benar atau tidak. Hasil analisis daya pembeda butir soal pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9**  
**Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

No Soal	Koefisien tingkat kesukaran	Kriteria	No Soal	Koefisien tingkat kesukaran	Kriteria
1.	-0.08	Jelek Sekali	16.	0.28	Cukup
2.	0.34	Cukup	17.	0.23	Cukup
3.	0.44	Baik	18.	0.46	Baik
4.	- 0.08	Jelek Sekali	19.	0.29	Cukup
5.	0.19	Jelek	20.	0.34	Cukup
6.	- 0.30	Jelek Sekali	21.	- 0.03	Jelek sekali
7.	0.46	Baik	22.	0.39	Cukup
8.	0.41	Baik	23.	- 0.08	Jelek sekali
9.	0.47	Baik	24.	0.62	Baik
10.	0.13	Jelek	25.	0.03	Cukup
11.	0.17	Jelek	26.	0.18	Jelek
12.	0.01	Jelek	27.	0.25	Cukup
13.	- 0.20	Jelek sekali	28.	0.23	Cukup
14.	0.34	Cukup	29.	0.29	Cukup
15.	0.35	Cukup	30.	0.22	Cukup

Pada tabel diatas uji daya pembeda menunjukkan bahwa item soal yang tergolong klasifikasi jelek sekali (daya pembeda  $<0,00$ ) yaitu nomor 1, 4, 6, 13, 21, dan 23. Item soal yang tergolong jelek ( $0,00 < DP \leq 0,20$ ), terdapat pada nomor 5, 10, 11, dan 12. Item soal yang tergolong cukup ( $0,20 < DP \leq 0,39$ ) terdapat pada nomor 2, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 25, 27, 28, 29, dan 30, serta item soal yang tergolong baik ( $0,40 < DP \leq 0,70$ ), yaitu item soal nomor 3, 7, 8, 9, 18, dan 24. Hasil perhitungan daya pembeda instrumen yang telah diuji cobakan dapat dilihat pada lampiran 9.

Instrumen penelitian yang sebelumnya telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda selanjutnya direkapitulasi hasil kesimpulan butir soal yang dapat dilihat pada lampiran 10.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis data berdistribusi normal atau tidak. Setelah di uji normalitas dilakukan juga uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogen atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Lilifors*. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

**Tabel 10**  
**Hasil Uji Normalitas *Posttest* Pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Karakteristik	Hasil <i>Posttest</i>		Hasil	Interprestasi
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol		
L <sub>hitung</sub>	0,0147	0,0297	L <sub>hitung</sub> < L <sub>tabel</sub>	Berdistribusi Normal
L <sub>tabel</sub>	0,1436	0,1518		
N	37	33		
Taraf Signifikansi	5% (0.05)			

untuk nilai *posttest* diperoleh  $L_{hitung}$  eksperimen = 0,0147 dengan  $L_{tabel}$  = 0,1436 dan  $L_{hitung}$  kontrol = 0,0297 dengan  $L_{tabel}$  = 0,1518. Dapat dilihat bahwa  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka  $H_0$  yang menyatakan bahwa populasi berdistribusi normal diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas atau uji kesamaan dua variansi ini bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel varian yang homogen atau tidak. Berikut adalah tabel hasil perhitungan uji homogenitas *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 11**  
**Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Kelas	Varian	F hitung	F tabel	Keterangan
Eksperimen	72.613	0.716	1.799	Data homogen.
Kontrol	101.371			

Hitung hasil uji homogenitas di peroleh  $F_{hitung}$  sebesar 0.716 dengan  $F_{tabel}$  1.799 berdasarkan taraf signifikasi nyata  $5\% = 0.05$ . Berdasarkan hasil perhitungan dapat terlihat bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa uji kesamaan dua varian bersifat homogen. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 19.

## 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pesertadidik antara kelas eksperimendan kelas kontrol menggunakan uji satu pihak (uji t-test sampel berkorelasi) hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0$  = tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe

*Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar IPS

$H_1$ = terdapat pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay*

*Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar IPS

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji hipotesis didapatkan sampel berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan analisis uji hipotesis yang menggunakan rumus uji-t, untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis. Berikut adalah tabel hasil perolehan dari perhitungan uji-t berkorelasi pada hasil belajar IPS.

**Tabel 12**  
**Uji t**

Karakteristik	Kelas		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
N	37	33	T <sub>tabel</sub> > T <sub>hitung</sub>	Berpengaruh H <sub>1</sub> diterima
$\bar{x}$	80,405	69,939		
$s_t^2$	0,0146	0,0246		
t <sub>tabel</sub>	1,995			
t <sub>hitung</sub>	4,848			

Dari hasil analisis uji hipotesis hasil tes peserta didik di peroleh  $T_{\text{tabel}} = 1,995$  sedangkan  $T_{\text{hitung}} = 4,848$ . dengan demikian diketahui bahwa  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $4,848 > 1,995$  yang berarti  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 25.

## H. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung mulai tanggal 23 Juli 2018 sampai tanggal 23 Agustus 2018. Tahap pertama yaitu tahap perencanaan yang dilakukan pada tanggal 26 Juli, untuk tahap selanjutnya yaitu tahap penyempurnaan yang meliputi validasi, revisi dan uji coba yang dilakukan dari tanggal 26 Juli sampai 3 Agustus. Kemudian tahap penerapan dan evaluasi dilakukan dari tanggal 10 Agustus sampai tanggal 14 Agustus 2018.

Sebelum soal tes digunakan, terlebih dahulu divalidasi, kemudian diuji cobakan pada peserta didik kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung. Tujuan ini adalah untuk mengetahui validasi, tingkat kesukaran, daya pembeda dan reliabilitas butir soal tersebut.

Penelitian ini dari variabel bebas (x) yaitu model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis, serta variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar. Peneliti mengambil kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung sebanyak dua kelas untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sampel dengan menggunakan teknik *non random sampling*, tidak menghiraukan prinsip-prinsip probability. Pemilihan sample tidak secara random. Hasil yang diharapkan hanya merupakan gambaran kasar tentang suatu keadaan. Peneliti mengajar dengan 4 pertemuan di setiap masing-masing kelas dengan mendapat perlakuan yang berbeda.

Hari pertama peneliti melihat nilai harian siswa kelas V kepada wali kelas untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa yang tidak homogen. Perbedaan perlakuan yang diberikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni kelas eksperimen memakai model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis, dan kelas kontrol memakai model pembelajaran

kooperatif tipe *Stundent Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis. Empat pertemuan selanjutnya dilaksanakan proses belajar mengajar, dan satu pertemuan terakhir peneliti melakukan test akhir (pos-tes) untuk mengetahui hasil belajar kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung. Lembar soal post-tes telah divalidasi oleh dosen ahli bahasa dan IPS yakni Dr. Nasir, M.Pd. dan Eri Purwanti, M.Pd., serta diperiksa oleh guru Dwi Maya Gusnalia, S.Pd. sebagai guru kelas VB. Lembar soal tes akhir yang terdiri dari masing-masing 30 soal pilihan ganda. Pertemuan pertama dan ke dua pada kelas eksperimen peneliti menyampaikan materi tentang kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia.

Selama kegiatan pembelajaran peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis, dimulai dengan guru membagi kelas menjadi 6 kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Peserta didik di kelas menjadi aktif dalam proses berfikir dan menjadi efektif dikarenakan berbantuan media grafis. Pertemuan ke tiga peneliti menyampaikan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia dan menyelesaikan soal di buku tugas. Pertemuan keempat peneliti mempraktekkan pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis dalam pertemuan ini siswa sudah mengerti dan menikmati proses belajarnya. Kegiatan pembelajaran tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis mula-mula guru membagi kelas menjadi enam kelompok yakni kelompok heterogen 1 siswa berkemampuan tinggi 2 siswa berkemampuan sedang dan 3 siswa berkemampuan rendah. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang



beranggotakan 5-6 orang hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir.

Setelah selesai, dua orang dari masing-masing kelompok meninggalkan kelompoknya untuk bertemu kekelompok lain. Dua orang yang tinggal dalam kelompok bertugas membagi hasil kerja dan informasi mereka kepada tamu dari kelompok lain. Tamu mohon diri dan kembali ke kelompok mereka sendiri untuk melaporkan temuan mereka dari kelompok lain. Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki nilai atau poin. Serta dibantu dengan proyektor untuk menampilkan media grafis. Pertemuan ke lima peneliti menyampaikan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia.

Pertemuan terakhir peneliti memberikan pos-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung. Pembelajaran yang telah di sampaikan pada kelas eksperimen juga di sampaikan pada kelas kontrol. Namun pada kelas kontrol peneliti memakai pembelajaran tipe *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis. dimulai dengan guru membagi kelas menjadi 6 kelompok terdiri dari 5-6 siswa. mula-mula guru membagi kelas menjadi enam kelompok yakni kelompok heterogen 1 siswa berkemampuan tinggi 2 siswa berkemampuan sedang dan 3 siswa berkemampuan rendah. Guru memberikan subpokok bahasan pada tiap-tiap kelompok untuk dibahas bersama-sama dengan anggota kelompok masing-masing. Siswa bekerja sama dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir. Setelah selesai, guru memberikan pertanyaan kepada seluruh

peserta didik pada saat menjawab pertanyaan peserta didik tidak boleh saling membantu. Guru memberikan reward kepada kelompok yang memiliki nilai atau poin. Serta dibantu dengan proyektor untuk menampilkan media grafis. Pertemuan ke lima peneliti menyampaikan materi kenampakan alam dan buatan serta pembagian waktu di Indonesia. Pertemuan terakhir peneliti memberikan post-tes untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung.

Data berupa nilai hasil belajar IPS peserta didik yang diperoleh dari dua kelas tersebut sudah dilakukan perhitungan uji-t dua sampel tidak berkorelasi yaitu berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan perhitungan uji normalitas  $L_{tabel}$  ( $L_{tabel} < L_{hitung}$ ). Dengan demikian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variansi yang sama atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan penulis menunjukkan bahwa  $F_{hitung}$  kurang dari  $F_{tabel}$  ( $F_{hitung} < F_{tabel}$ ). Hal ini berarti  $H_0$  diterima dan kedua populasi tersebut yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol berasal dari varians (populasi) yang sama atau homogen.

Uji normalitas dan uji homogenitas telah terpenuhi sehingga dilanjutkan pada uji hipotesis dengan uji-t. Berdasarkan pada hasil analisis data diperoleh bahwa  $T_{hitung}$  yang diperoleh kurang dari  $T_{tabel}$  ( $T_{hitung} < T_{tabel}$ ) sehingga keputusan ujinya  $H_0$  ditolak dan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis dengan model pembelajaran *Student Teams Achievement Aivisions* berbantuan media grafis. Selanjutnya mencari pengaruh model mana yang lebih baik terhadap hasil belajar peserta didik dapat

dilihat dari rata-rata model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis  $\bar{x} = 80,405$  dan rata-rata model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis  $\bar{x} = 69,393$ . Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis lebih baik terhadap hasil belajar IPS peserta didik dibandingkan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis.

Temuan penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Muhammad Chairul Anam dan Annisa Pradini, yang meneliti tentang judul penelitiannya yaitu pengaruh penerapan metode pembelajaran *Two Stay Two Stray* terhadap hasil belajar materi pelajaran sejarah pada mata pelajaran IPS siswa kelas X SMK NU 1 Kendal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pelajaran IPS.<sup>58</sup> Annisa Pradini, judul penelitiannya yaitu peningkatan aktivitas hasil belajar IPS melalui *Two Stay Two Stray* dengan media grafis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penerapan metode *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan media grafis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Muhammad Chairil Anam, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TSTS Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal*, (UNNES, 2015)

<sup>59</sup> Annisa Pradini, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Two Stay Two Stray dengan Media Grafis*, (Lampung, UNILA, 2015)

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

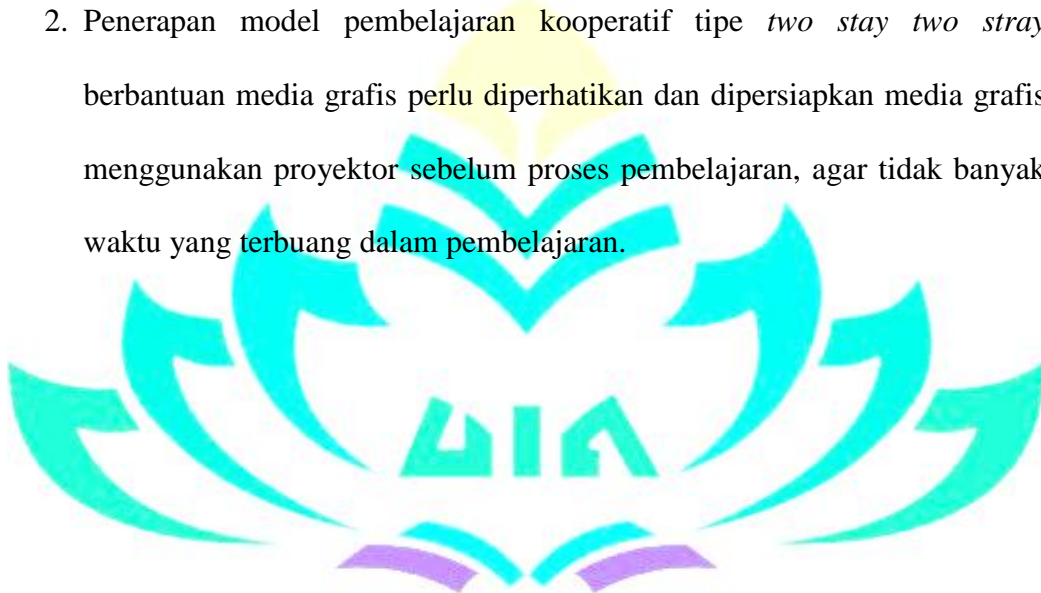
#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “pengaruh penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung” terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Two Stay Two Stray* dan *Student Teams Achievement Divisions* berbantuan media grafis terhadap hasil belajar IPS kelas V di SDN 3 Campang Raya Bandar Lampung. Hasil analisis data yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar IPS peserta didik kelas eksperimen menunjukan  $\bar{x} = 80,405$  jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol  $\bar{x} = 69,939$ . akibatnya  $H_0$  ditolak, hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih baik nilainya dibandingkan dengan kelas kontrol. Adapun keberhasilan ini karena adanya pengaruh model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* berbantuan media grafis yang diterapkan pada kelas eksperimen. Berdasarkan analisis data hasil uji t didapat  $T_{hitung} > T_{tabel(0.05)}$  yaitu dengan nilai  $4,848 > 1,995$  maka  $H_1$  diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara peningkatan hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *two stay two stray* berbantuan media grafis.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti dapat memberi saran sebagai masukan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan media grafis bisa dijadikan alternatif model pembelajaran yang efektif, dalam penerapannya perlu diperhatikan pada peserta didik yang tidak presentasi di depan kelas dikondisikan dengan baik, agar pembelajaran menjadi kondusif.
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *two stay two stray* berbantuan media grafis perlu diperhatikan dan dipersiapkan media grafis menggunakan proyektor sebelum proses pembelajaran, agar tidak banyak waktu yang terbuang dalam pembelajaran.





### DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Mutmainnah dan T. Yusuf M. *Pengaruh Mind Map dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 01 (1) (2016) 85-92
- Anam, Chairil Muhammad. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran TST Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Sejarah Siswa Kelas X SMK NU 01 Kendal*, (UNNES, 2015)
- Analisis soal/tes pilihan ganda* (On-Line) Tersedia di [https:// bangfajars21.wordpress.com/2012/04/17 pembuatan-analisis-butir-soal/html](https://bangfajars21.wordpress.com/2012/04/17/pembuatan-analisis-butir-soal/html) (akses, 13 maret 2018, 14.30 WIB)
- Arifiyanto s Enang, Sumardi Kamin, dan Rusdiana Herman, *Evaluasi Hasil Belajar Menggunakan Penilaian Autentik Pada Mata Pelajaran Kelistrikan Sistem Refrigerasi*, Journal of Mechanical Engineering Education, Vol. 1, No. 2, Desember 2014
- Asiah, Nur. *Inovasi Pembelajaran*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA) 2013) h
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: Satu Nusa, 2015)
- Depdiknas. *Materi Latihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pendidikan lanjutan pertama. 2005
- [Http://www.wawasanpendidikan.com/2013/06/jenis-jenis-model-pembelajaran.html](http://www.wawasanpendidikan.com/2013/06/jenis-jenis-model-pembelajaran.html). Kamis, 22 maret 2018 (14.30 WIB).
- Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Soetjipto Eko Budi, Setyosari Punaji, dan Lusiana Afrie Ita, *The Application of Two Stay Two Stray (TSTS) and Fan-N Pick Learning Models to Improve Student motivation and Learning Outcomes on Social Studies Subject (A Study on the Fourth Grade Students of SDN Tawun Ingawi)*, International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development 2017, Vol. 6, No. 3 ISSN: 2226-6348
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. *Evaluasi Belajar*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2013)
- Sapei, *Penggunaan Media Grafis Dalam Proses Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan, EDISI X, NO. 1, Juni 2007 (116-123)



- H.Syahrudin, Jampel Nym, Febriyanti Wrisca Ardi Eka, *Pengaruh Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V*, Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)
- Guridno, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Two Stay Two Stray (TSTS) Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 1 Panji Situbendo*, Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) Volume 9 No 2 (2015) 1181-1197
- Isjoni, *Cooperative Learning* (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Kementrian Agama, Balai Diklat Keagamaan Bandung, (On-Line) tersedia di: <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/330-pembelajaran-ips-dalam-kurikulum-2013>, 22 maret 2017, jam 08.30 WIB
- Polito, T. dan Miller, G. 1999 *The Effect of Cooperative Learning Team Compositions On Selected Learner Outcomes*. Journal of Argicultur Education Vol. 40. 11999.
- Muslikh, *Permendekbud Nomor 67 Tahun 2013 Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI*, ( Jakarta : Kepala Biro dan Organisasi kemendikbud , 2013)
- Novalia dan Muhammad Syazali. *Olah Data Penelitian Pendidikan*. (Lampung. Aura, 2013)
- Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013, *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*,
- Pradini, Annisa. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS melalui Two Stay Two Stray dengan Media Grafis*. (Lampung: UNILA 2015).
- Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013)
- Sapriya, *Pendidikan IPS* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016)
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: AR-Ruzz Media, 2014)
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta 2013)
- Slavin, Richard *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*, (Boston: Allyn and Bacon, 2005)

- Solihati, Etin dan Raharjo, *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*.(Jakarta: PT Bumi Aksara 2011)
- Sudjana,Nana.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (PT Remaja Rosdakarya 2014)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.(Bandung: Alfabeta2014)
- Sugiyono.*Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Suprihatiningrum, Jamil *Strategi Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016)
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015)
- Susanto, Ahmad.. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.(Jakarta: Prenadamedia Group 2014)
- Komikesari Happy, *Peningkatan Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division*,Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah VOL.01/1/2016 ISSN: 2301-7562
- Zaini Rifnon, *Studi Atas Pemikiran B.F. Skinner Tentang Belajar*,Terampil: Jurnal Pendidikandan Pembelajaran Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015p-ISSN 2355-1925
- Uno B. Hamzah. dan Lamatenggo, Nina. *Landasan Pendidikan*, (Gorontalo: ideas publishing, 2013)
- Wibowo, Ratno dan Trimantara Hermansyah, *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Kelompok Kecil Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V*, Terampil Jurnal Pendidikan Dasar Volume 2 Nomor 2 Desember 2015 p-ISSN 2355-1925